

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

**FACULTAD DE BELLAS ARTES**

**Departamento de Escultura**



**TESIS DOCTORAL**

**El juego de los sentidos: un pretexto para divertirse**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Carlos Meneses Rueda**

Director

Pablo Arriba del Amo

**Madrid, 2016**

# EL JUEGO DE LOS SENTIDOS,

*Un placer para divertirse*

**CARLOS MENESES RUEDA**





UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID

**FACULTAD DE BELLAS ARTES**  
**Departamento de Escultura**

**Tesis doctoral**

**EL JUEGO DE LOS SENTIDOS**  
Un pretexto para divertirse

**Presentada por: Carlos Meneses Rueda.**

**Dirigida por: Pablo Arriba del Amo.**

**Madrid, 2015.**



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID

**FACULTAD DE BELLAS ARTES**  
**Departamento de Escultura**

**Tesis doctoral**

**EL JUEGO DE LOS SENTIDOS**

Un pretexto para divertirse

**Carlos Meneses Rueda**

*“El hombre lleva ya en su personalidad la  
disposición a la divinidad; el camino hacía  
ella, si se puede llamar camino a lo que  
nunca conduce a la meta, se le abre a  
través de los sentidos”*

**Kallias, Cartas Sobre la Educación**  
**Estética del Hombre**  
**Friedrich Schiller**





UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID

**FACULTAD DE BELLAS ARTES**  
**Departamento de Escultura**

**Tesis doctoral**

## **EL JUEGO DE LOS SENTIDOS**

Un pretexto para divertirse

**Carlos Meneses Rueda**

*“A mis padres, Ezequiel y Araceli, por su esfuerzo y dedicación en mi educación y formación como ser humano, a mi hermano Giovanny, a mi esposas Silvia y a mi hija Julia, por su paciencia.*

*Y todas aquellas personas que de una manera u otra, han aportado su granito de arena, para llevar a feliz término, este arduo y largo trabajo, que espero continuar.”*

## ÍNDICE

<b>RESUMEN TESIS: “El juego de los sentidos, Un placer para divertirse”.</b>	6
<b>SUMMARY THESIS: “The game of the senses, A pleasure to play”.</b>	15
<b>PRÓLOGO.</b>	23
<b>DEFINICIÓN DEL PROYECTO.....</b>	23
<b>HIPÓTESIS.....</b>	24
<b>OBJETIVOS.....</b>	25
Generales.....	25
Específicos.....	25
<b>METODOLOGÍA.....</b>	26
<b>ANTECEDENTES.....</b>	27
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	30
<b>1. EL ACTO DE JUGAR: Un acto creativo.</b>	40
1.1. El goce del juego.....	51
1.2. La experiencia estética como juego.....	58
1.3. El símbolo como juego.....	70
1.4. El juego del lenguaje.....	77
1.5. Experiencia de lo lúdico.....	92
1.6. El juego, presencia de lo ausente.....	98
<b>2. LA EXPERIENCIA CREATIVA Y LA EXPERIENCIA DE EXISTIR.</b>	104
2.2. Metáfora.....	104
2.2. El Humor.....	123
<b>3. LOS SENTIDOS Y SUS ESTIMULOS.</b>	140
<b>4. LOS ESTIMULOS COMO UNIDAD.</b>	153
4.1. El sonidos del silencio ( <i>sentido auditivo</i> ).....	157
4.2. La huella del recuerdo ( <i>sentido táctil</i> ).....	172
4.3. Rostro de la fragancia ( <i>sentido visual</i> ).....	182
4.4. La presencia de lo ausente ( <i>sentido gustativo</i> ).....	188
4.5. El ruido del sabor ( <i>sentido gustativo</i> ).....	195



<b>5.</b>	<b>TRABAJO PRÁCTICO. Carácter conceptual de la obra.</b>	209
5.1.	Carácter estructural de las obras.....	209
5.1.1.	Obras de la serie “Huellas”.....	210
5.1.1.1.	Elementos compositivos de las obras: El cubo..	212
5.1.1.2.	El cubo.....	216
5.1.2.	Obras de la serie “Mirarte”.....	221
5.1.3.	Obras de la serie “Imágenes de-didas”.....	222
5.1.3.1.	Árboles y zonas de estudio. ....	225
5.1.3.1.1.	Valledupar - Atanquez.....	226
5.1.3.1.2.	La Paz.....	227
5.1.3.1.3.	Codazzi.....	227
5.1.3.1.4.	Río de Oro y Aguachica.....	228
5.1.3.2.	Concepto de violencia.....	229
5.1.3.3.	Elementos de resignificación de las imágenes..	234
5.3.	Instalación.....	236
<b>6.</b>	<b>TRABAJO PRÁCTICO. Carácter técnico de la obra.</b>	240
6.1.	Yeso.....	240
6.1.1.	Historia .....	240
6.1.2.	El yeso, estructura y composición.....	248
6.1.3.	Procedimientos para aumentar la resistencia del yeso...	257
6.2.	Moldes.....	259
6.2.1.	Técnica en la elaboración de moldes.....	260
6.2.2.	Desmoldantes.....	261
6.2.3.	Clases de moldes.....	263
6.2.3.1.	Los moldes de piezas.....	264
6.2.3.2.	Moldes de piezas a la “francesa”.....	265
6.2.3.3.	Moldes de piezas a la “italiana”.....	267
6.2.3.4.	Moldes de mixtos.....	268
6.2.3.5.	Moldes divisibles por cordel.....	268
6.2.3.6.	Molde perdido.....	270
6.2.3.7.	Moldes de flexibles.....	270
6.2.4.	Herrameintas.....	273
6.3.	Resina de poliéster.....	274
6.3.1.	Conceptos generales.....	275
6.3.2.	Tipos de resinas.....	276
6.3.3.	Reactivos.....	277
6.3.4.	Curación.....	277
6.3.5.	Cargas.....	279
6.3.6.	Colorantes.....	279
6.3.7.	Desmoldeantes.....	280
6.3.8.	Vaciados en poliéster.....	280
6.3.9.	Tratamiento del poliéster.....	281

6.4. Papel.....	282
6.4.1. Historia.....	283
6.4.2. Manejo técnico de la elaboración del papel artesanal....	288
6.5. Patinas.....	293
6.5.1. Empleo de la patina.....	293
6.5.2. Patinas para poliéster.....	294
6.5.3. Brillo.....	294
<b>7. ■ ANEXOS.</b>	295
7.1. Anexo 1. Talleres de modelado.....	295
7.1.1. Actividad con personas con discapacidad física e intelectual. ( <i>Memoria fotográfica</i> ).....	297
7.1.2. Talleres de modelado con arcilla. ( <i>memoria fotográfica</i> )..	304
7.2. Anexo 2. Talleres de pintura. “lugares comunes”. ( <i>Memoria fotográfica</i> ).....	311
7.2.1. Talleres de pintura “ <i>varias actividades</i> ”. ( <i>Memoria fotográfica</i> ).....	314
7.3. Anexo 3. Historia del cubo. Imágenes.....	324
7.4. Anexo 4. Proyecto “ <i>imágenes de-bidas</i> ”. Papel hecho a mano. ( <i>Memoria Fotográfica</i> ).....	333
7.5. Anexo 5. Proyecto “ <i>imágenes de-bidas</i> ”. Árboles de estudio. ( <i>Fichas técnicas</i> ).....	340
7.6. Anexo 6. Proyecto “ <i>imágenes de-bidas</i> ”. Mapas.....	398
7.7. Anexo 7. Proyecto “ <i>Los des-c-chables</i> ”. ( <i>Memorial documental y fotográfica</i> ).....	402
<b>CONCLUSIONES.....</b>	409
<b>GLOSARIO.....</b>	413
<b>BIOGRAFIAS.....</b>	423
<b>BIBLIOGRAFIAS.....</b>	493
<b>INDICE DE CONCEPTOS.....</b>	501



## RESUMEN.

**Tesis:** “El juego de los Sentidos, Un placer para divertirse”.

La tesis: “*El Juego de los Sentidos, Un placer para divertirse*” está encauzado en realizar una investigación sobre la utilización lúdica, educativa y expresiva de los sentidos (*visual, olfativo, gustativo, auditivo y táctil*) en la concreción de lo nombrado (*la palabra*), la idea de comunicación entre los seres humanos y el medio en el cual se desarrollan, y la elaboración de obras tanto tridimensionales como bidimensionales, teniendo como tema central la percepciones y sensaciones captadas a través de los sentidos. A través de los sentidos, el ser humano se hace partícipe consigo mismo, con el otro y la naturaleza, en esa interrelación con el mundo es cuando se humaniza.

Los sentidos son inherentes a la percepción del ser humano, en ellos encuentra sus vínculos de comunicación, con los otros seres humanos y la naturaleza. Las expresiones artísticas son uno de esos vínculos de comunicación.

En esta búsqueda, esta tesis desea encontrar, no tanto soluciones como aproximaciones a ser conscientes de los sentidos, y la manera en que el ser humano es partícipe y jugador de los lenguajes de la naturaleza, en correlación con la estructuración de los elementos formales que hacen parte de la obra de arte el objeto artístico, en este caso la escultura.

La tesis “*El Juego de los Sentidos, Un pretexto para divertirse*”, parte de la hipótesis: de que los seres humanos han encontrado en los sentidos una herramienta de comunicación primordial, compleja y eficaz con las circunstancias que la naturaleza les presenta. Con el tiempo los seres humanos

han desarrollado unos sentidos más que otros, lo cual ha fomentado que su percepción de la naturaleza se degenera.

Los seres humanos han desarrollado sus sentidos, a la vez que los han atrofiado, al educar y desarrollarlos de una manera de concebir el mundo solo de una forma racional. Este carácter de educación solo racional aleja a los sentidos, del deleitarse a través de los estímulos y sensaciones percibidas para el deleite humano, perdiendo el placer de emocionarse, sin preguntar el por qué de las cosas.

Si el ser humano aprendiera a deleitarse a sentir el placer de jugar, a través de una manera desinteresada y percibir el mundo de una forma reposada y tranquila, el ser humano lograría hallar las respuestas a los interrogantes que sobre la naturaleza y de sí mismo se hace. Este deleite lo hallará en el momento en que sea consciente de su desapego de lo sensible.

La metodología empleada en el desarrollo de este trabajo, trajo consigo, un trabajo de campo, que se desarrolló partiendo de un sinnúmero de experiencias adquiridas por mi faceta profesional como educador en diferentes instituciones educativas tanto universitarias, colegios y talleres. Elaborando proyectos cuya filosofía era potenciar los sentidos (*visual, olfativo, gustativo, auditivo y táctil*), a la vez de comprender y enriquecer nuestra manera de ver el mundo de una forma lúdica y de goce desinteresado.

Esta capacidad lúdica y del goce desinteresado, ha originado una gran variedad de estudios en las áreas de la antropología, la psicología, la sociología, la historia y la estética, estudios que han desvelado un mejor



conocimiento de la manera que se han desarrollado los cambios que llevo al ser humano a generar una conciencia de la contemplación de la naturaleza.

En el estudio de los sentidos se tiene como antecedentes a los primeros pensadores griegos, los llamados filósofos de la naturaleza, ellos se percataron del valor y la gran importancia que aportaban los sentidos en el ser humano, para descifrar cada uno de los interrogantes que le planteaba el mundo real.

Desde la *percepción*, como herramienta de entender la naturaleza, pensadores como Heraclito (*con su teoría del devenir*), Sócrates (*solo sé que nada sé*), Plantón (*con el mundo de la ideas*), Aristóteles (*centrado en el sentir y lo que sentimos*) Descartes (*el sentido de la duda*), además de los empiristas ingleses Hume, Locke. A partir del siglo XVIII cuando pensadores como Baumgarten hace la diferencia entre filosofía y estética e inicia una nueva etapa de lo sensible en el “*goce*” y la “*contemplación*”, y su manifestación interior, lo sensible.

Afianzan y dan más claridad a las teorías sobre la idea de estética, pensadores como: Kant, Schiller y Hegel, fundadores de la estética El yo interior adquiere la importancia de lo individual y afronta las manifestaciones de la naturaleza a través de interactuar con ellas en libertad.

Esta libertad se ve reflejada en el nacimiento de las diferentes y variadas formas de expresión humana, que dieron fruto y están manifiestas en cada una de las etapas de evolución de las expresiones humanas y tuvieron su culmen en las vanguardias artísticas del siglo XX, en multiplicidad de expresiones que dieron origen a la libertad expresiva de los sentidos y a una búsqueda interior

sin precedentes en la historia de la humanidad y cuya búsqueda pervive hasta nuestros días.

Es partir del siglo XX, donde los sentidos comienzan a formar parte de las herramientas del trabajo artístico con más vehemencia y se sumergen en las obras, no solamente en el plano de representar o evocar una idea de nostalgia, sino haciendo al espectador u observador, participe directo de la obra y muchas veces haciendo parte de ella.

Esta integración entre obra y espectador la encontramos en artista como Duchamps y Beuys, quienes han sido dos grandes buscadores de respuestas por medio del juego y el montaje escénico de sus obras. Atraídos por el impulso de los sentidos, dieron al arte la libertad por medio del placer del jugar al crear y recrear sus ideas, a través de hacer partícipes a los otros, a los co-jugadores (*observadores*), como los llama Gadamer,

Y en él encuentra la jovialidad y el trabajo, el placer y el sacrificio en la complejidad de lo absurdo, presente en la obra de arte.

El arte en sus comienzos, ha manifestado en el ser humano, la necesidad de comunicarse con su entorno, entre un hacedor y un espectador, éste espectador, en su etapa primaria, estuvo envuelto entre el misterio y la agonía de la comunicación. Convirtiéndose en un interlocutor sin rostro y cuerpo aparente, cuya presencia era manifiesta por un fenómeno inexplicable, lo cual, lo hacía incomprensible a los ojos del hombre primitivo.

Esta necesidad de querer entender estas manifestaciones de su entorno, a ese otro espectador, fomentaron en el ser humano, la creación de unas pautas o caminos para su explicación, comprensión y conocimiento.

El ser humano, al buscar dar un sentido de pertenencia a sus estímulos de expresión primarios, entendiendo primario como una manera de comunicación con la naturaleza circundante, y no como, una superflua expresión del ser humano, se ha querido dar a entender de una forma visual, olfativa, auditiva, táctil y gestual, que lo compenetre, con el otro, lo haga parte de él y sea quien le enseñe a entender o al menos a convivir en tolerancia con ese otro.

Esta tesis está dividida en tres partes o temas, definidos así: primer parte: donde se hace un análisis de la *“accionar del jugar”* y el *“juego”* como acciones esenciales en el fortalecimiento y desarrollo de la creación en términos generales y en especial en el arte, como un hecho inherente al desarrollo del ser humano, estas acciones del *“jugar”* y el *“juego”*, fundamentan y fomentan la libertad de pensamiento en la evolución de cada individuo. Partiendo de elementos comunes de identificación de la *“acción del jugar”* y el *“juego”*, hasta el fortalecimiento y avance de las diferentes etapas evolutivas de la acción humana, culminado en la experiencia simbólica del lenguaje como un hecho metafórico de los sentidos (*tacto, olfato, gusto, oír, ver*) y del humor, en cada una de las circunstancias de la acción humana.

Los capítulos 1. *El acto de jugar*, 2. *La experiencia creativa y la experiencia de existir*, 3. *Los sentidos y sus estímulos* y 4. *Los estímulos como unidad*, se abordan temas como: el jugar, como un acto creativo, donde son primordiales el goce del juego y sus diferentes facetas dentro del ámbito del juego como una

experiencia estética. La “acción de jugar”, lleva implícito, el participar de una forma activa o pasiva, donde el juego como el “acto de jugar” es esencial para participar dentro del juego. Tanto en el juego, como en el “acto jugar” lleva enraizado la participación y a la vez, para participar es esencial conocer y seguir ciertas normas, reglas o pautas, para Gadamer<sup>1</sup> estas reglas o pautas, hacen parte del juego humano, que emplea la razón.

El “acto creativo”, como hecho, es en muchos casos indescifrable e indefinible, no tiene un inicio o un comienzo lógico, su esencia es compleja, a la vez engloba un mensaje ingenuo y simple, el deseo de goce y del divertimento.

Desde temprana edad, el niño está familiarizado en el empleo, manejo y uso espontáneo de la metáfora, su pensamiento y su lenguaje se expresa en relacionar elementos y sucesos que conoce, para discernir y expresar con más claridad y dinamismo, el mensaje que desea comunicar<sup>2</sup>.

En ese juego sin limitaciones entre lo humano y lo divino, entre lo real y lo imaginario, halló y halla su verdad, verdad que siempre esta inconclusa. Como una metáfora de la verdad, Prometeo<sup>3</sup> robo el fuego a los dioses y se lo dio a

---

<sup>1</sup> Lo particular del juego humano escriba en que el juego puede incluir en si mismo a la razón, el carácter distintivo mas propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues la humanidad del juego humano reside en que, en eses juego de movimientos, ordena y disciplina, por decir así, su propio movimiento de juego como si estuviesen fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de espárcele. La actualidad de lo bello. Hans-Georg Gadamer. Pág. 67-68.

<sup>2</sup> Desde la infancia, nos acostumbramos espontáneamente a pensar y hablar con metáforas porque la concreción de los acontecimientos que se pueden ver sirven para ilustrar la dinámica de otros sucesos que no son tan directamente visibles. Consideraciones sobre la educación artística. Rudolf Arnheim. Pág. 47.

<sup>3</sup> Prometeo, (*el previsor*), unos de los Titanes, hijo de Japeto y Climent. En la mitología griega, era un bienhechor de la humanidad. Cuando Zeus quiso destruir a los humanos mediante un diluvio, Prometeo aconsejó a su hijo Deucalión que construyese un barco donde pudiera salvarse. Según algunos, prometeo creo al hombre antes o después del diluvio, con agua y



los humanos, para enseñarles a ser libres, pero ese querer ser igual al dios lo llevo a la condena eterna, de padecer la agonía de vivir y morir en busca del conocimiento, en búsqueda de la verdad a través de la palabra. Cuando el ser humano nombra, al igual que el dios, hace real lo imaginario, y es ahí, donde encuentra su libertad, en ese conjugar, entre lo divino y lo humano, entre lo imaginario y lo real, que es la capacidad del creador.

El ser humano como creador de símbolos y del hecho primigenio, halla en la acción del verbo, manifiesta en el juego del lenguaje, una acción manifiesta en la palabra. Así mismo, la experiencia creativa en el empleo de la metáfora, el humor, entrelazados como vínculo de comunicación de lo percibido por medio de los sentidos y cada una de sus particularidades, como hecho enriquecedor de nuestra actitud humana cotidiana, frente al sentido comunicativo con nuestro entorno natural. Y para una mejor comprensión de nuestra naturaleza humano, nos vemos en necesidad de estimular cada uno de nuestros sentidos, a través de herramientas tan primordiales como son las artes en cada una de sus facetas. Estímulos que son eje primordial en la comunicación con el entorno y el ambiente en que se vive, y nos allanan el camino de la experiencia de la educación por medio de la acción lúdica.

En esta búsqueda de la acción lúdica, lo que desea el ser humano es un acercamiento a la verdad, y lo que acarrea encontrar la verdad es la necesidad de sus deseos insatisfechos en su interioridad subjetiva, siendo

---

tierra. Contrariando la voluntad de Zeus, robó el fuego del cielo y lo trajo a la tierra, oculto en una caña de junco. También les enseñó a los hombres numerosas artes y le hizo el don de la civilización. Zeus castigó a la humanidad por medio de Pandora y encadenó a Prometeo a una roca donde un buitre le roía a diario el hígado, inmediatamente volvía a crecerle. Finalmente Heracles mató el buitre y Zeus admitió a Prometeo en el Olimpo. Enciclopedia de la Mitología. Pág. 173.

producto del ser humano romántico, que yace entre la frustración y lo inacabado, donde nunca llega a un final, persistiendo y sobreviviendo a su muerte. A este ser humano nada lo satisface, es un ser frustrado y sufrido con lo que es, al final termina dejándose llevar por su intuición de lo sensible natural, buscando en el juego la manera de divertirse, encontrando en él un pretexto para comunicar lo que siente y de la manera como observar el mundo.

El ser humano moderno es el resultado de este pretexto o es el que a cada momento tiene un pretexto para divertirse a través de las diversas situaciones que afronta cada día, en su búsqueda de una inaccesible verdad amparado por el sentido de progreso.

El sentido de progreso es su historia lineal, es la no-convivencia con su pasado, negarlo para él, se convierte en tener la mirada enclaustrada en el futuro; futuro que condensa en su vientre el sentido del miedo a la ignorancia, que tanto ha perseguido al ser humano, que voluntaria y pacientemente tomó el camino del conquistador y trashumante.

Es esencial recalcar la importancia del empleo de los sentidos, como herramienta de aprendizaje, para mi desarrollo como persona y como hacedor de arte, es a través de este aprendizaje por medio de los sentidos, donde he adquirido y acumulado un sinnúmero de experiencias, que han enriquecido mi trabajo tanto personal como profesional.

Este cúmulo de experiencias ha sido útil en el desarrollo de mi trabajo personal, donde pongo en práctica, en un principio sin saberlo y luego siendo consciente

de ello, al realizar diferentes trabajos, donde desarrollo diversos temas sobre la memoria y el recuerdo, mediante el empleo de diferentes técnicas escultóricas. En este capítulo abordo puntos como: el carácter conceptual de cada uno de los elementos estructurales que empleo en la construcción y elaboración de mis obras. Así como, del por qué, del empleo de la instalación para el montaje de una de las obras. Algunas obras están diseñadas y realizadas para ser tocadas, haciendo participe de la obra al espectador.

Todo ello ha sido posible por el estudio e investigación personal de diferentes técnicas escultóricas y artísticas, con las cuales realizo y llevo a cabo mis obras, como por ejemplo, la utilización de moldes, resinas, pigmentos, elaboración de papel artesanal etc. Con un breve repaso a cada una de las formas y maneras de emplear cada uno de estos materiales y herramientas necesario para cualquier escultor o pintor.

Para aclarar cada uno de los apartados de la tesis y fortalece el entendimiento de los temas a tratar, especialmente de los de carácter conceptual, relato diferentes ejemplos de ejercicios y experiencias personales de mi labor como docente, en diversas asignaturas y talleres de artes, impartidos en escuelas, facultades universitarias de arte e instituciones de trabajo social con personas con discapacidades físicas y psíquicas, y de exclusión social de zonas marginales de Colombia. Estas experiencias han sido adquiridas, tanto, en Colombia como en España, a demás de las experiencias asimiladas en el desarrollo y evolución de mi trabajo personal, como artista plástico.

## SUMMARY.

### **Thesis: "The game of the senses, A pleasure to play".**

The thesis: *"The Game of the senses, A pleasure to have fun"* is channeled to conduct an investigation into the recreational, educational and expressive use of (*visual, olfactory, gustatory, auditory and tactile*) sense in the realization of the named (the word), the idea of communication between human beings and the environment in which they develop, and the development of both two-dimensional and three-dimensional works, with the central theme of perceptions and feelings captured through the senses. Through the senses, man himself becomes a participant, with the other and nature, in that interaction with the world is when it humanizes.

The senses are inherent in human perception in them is their communication links with other human beings and nature. Artistic expression is one of those communication links.

In this quest, this thesis want to find, not both solutions and approaches to be aware of the way, and the way in which human beings are involved and player of the languages of nature, in correlation with the structure of formal elements they are part of the work of art the artistic object, in this case the sculpture.

The thesis *"The Game of the Senses, a pretext for fun"* part of the hypothesis that humans have been found in the primordial sense tool, complex and efficient with the circumstances that nature presents communication. Over time humans

have developed some more than others, which has encouraged the perception of nature to degenerate senses.

Humans have developed their senses, while the atrophied, to educate and develop a way of seeing the world only in a rational manner. The only rational character education out to the senses, the delight through stimuli and perceived feelings for human pleasure, losing the pleasure of excited, without asking the why of things.

If the human being learned to enjoy to feel the pleasure of playing, through a selfless manner and perceive the world in a calm and peaceful way humans achieve find the answers to the questions about the nature and himself ago. This delight can find it at the time to be aware of their detachment from the sensible.

The methodology used in the development of this work, brought, fieldwork, which was developed from a myriad of experiences for my professional life as a teacher in different educational institutions, both universities, schools and workshops. Developing projects whose philosophy was to enhance the senses (visual, olfactory, gustatory, auditory and tactile), while understanding and enrich our way of seeing the world in a playful way and disinterested enjoyment.

This fun and enjoyment selfless, capacity has led to a variety of studies in the areas of anthropology, psychology, sociology, history and aesthetics, studies have revealed a better understanding of the way they have developed changes I lead the human to generate an awareness of the contemplation of nature be.

In the study of the senses it has the background to the early Greek thinkers, so-called natural philosophers, they realized the value and the great importance given by the senses in the human being, to decipher each of the questions that you He posed the real world.

From the perception as a tool to understand the nature, thinkers like Heraclitus (*with his theory of evolution*), Socrates (*I know only that I know nothing*), Plantón (*with the world of ideas*), Aristotle (centered in feel and what Sorry) Descartes (*the effect of the doubt*), in addition to the English empiricist Hume, Locke. From the eighteenth century thinkers like Baumgarten makes the difference between philosophy and aesthetics and initiates a new phase of the sensible in the "enjoyment" and "contemplation" and its interior manifestation, the sensible.

They reinforce and give more clarity to the theories of aesthetic idea, thinkers such as Kant, Hegel and Schiller, founder of aesthetics The interior takes on the importance of individual and confronts the manifestations of nature through interacting with them freedom.

This freedom is reflected in the birth of different and varied forms of human expression, which bore fruit and are manifest in each of the stages of evolution of human expression and had its culmination in the avant-garde of the twentieth century, multiplicity expressions that gave rise to the expressive freedom of the senses and an inner quest unprecedented in human history whose quest survives to this day.



As the twentieth century is where the senses begin to form part of the tools of artistic work with more vehemence and immersed in the works, not only in terms of representing or evoking a sense of nostalgia, but by the viewer or observer, direct the work involved and often making part of it.

This integration between work and viewer found in Duchamps and artist like Beuys, who have been two major search engines for answers through play and the stage show of his works. Attracted by the impulse of the senses, gave freedom to the art through the pleasure of playing create and recreate their ideas through to involve the others, the co-players (observers), as Gadamer calls,

And therein lies the vitality and work, pleasure and sacrifice on the complexity of the absurdity present in the artwork.

The art in its infancy, said in humans, the need to communicate with their environment, including a doer and a spectator, this viewer, in its infancy, was involved between mystery and agony of communication. Becoming a partner apparent faceless body, whose presence was manifested by an inexplicable phenomenon, which, it was incomprehensible to the eyes of primitive man.

This need to want to understand these demonstrations of their environment, that other spectator, encouraged in humans, creating guidelines or paths for explanation, understanding and knowledge.

The human being, in seeking to give a sense of belonging to its inputs from primary expression, primary understood as a way of communication with the surrounding nature, and not as a superfluous expression of human beings, we

have tried to suggest one way visual, olfactory, auditory, tactile and gestural, it pervades, with the other, then part of it and whoever taught you to understand or at least to live in tolerance with the other.

This thesis is divided into three sections or topics, as defined: first part: where an analysis of the *"actions of the play"* and *"game"* as a key action in the strengthening and development of creativity in general is especially in art, as a fact inherent to human development, the actions of *"play"* and *"game"* based on and promote freedom of thought in the evolution of each individual. Based on common elements of identification of *"action of play"* and *"game"* to the strengthening and advancement of the different developmental stages of human action, culminating in the symbolic experience of language as a metaphorical fact the senses (*touch , smell, taste, hear, see*) and mood in every circumstance of human action.

Chapters *"1. The act of playing, 2. creative experience and expertise to exist, senses and 3. senses and stimuli and 4. stimuli as a unit"*, they addressed issues such as: playing, as a creative act, which are primordial enjoyment of the game and its different facets within the scope of the game as an aesthetic experience. The *"action game"* implies, participating in an active or passive, where the game as the *"act of play"* is essential to participate in the game. Both in the game, and the *"act play"* takes participation rooted yet to participate is essential to know and follow certain rules, regulations or guidelines, for Gadamer these rules or guidelines are part of the human game, which uses the right.

The "*creative act*" as fact is often unreadable and indefinable, has no beginning or a logical beginning, its essence is complex, encompassing both naive and simple message, the desire for enjoyment and entertainment.

From an early age, the child is familiar in the use, handling and spontaneous use of metaphor, his thinking and his language is expressed to relate events and elements known to discern and express more clearly and dynamism, the message you want to communicate.

In that game without limitations between the human and the divine, between the real and the imaginary, found and finds its truth, truth that is always unfinished. As a metaphor for truth, Prometheus stole fire from the gods and gave it to humans, to teach them to be free, but that wanting to be like God led him to eternal damnation, to suffer the agony of living and dying in search of knowledge, seeking truth through the word. When man named, like the god, he made real the imaginary, and that's where your freedom lies in that combine, between the divine and the human, between the imaginary and the real, which is the ability of the creator.

The human being as creator of symbols and primitive fact, lies in the action of the verb, expressed in the language game, an action seen in the word. Also, the creative experience in the use of metaphor, humor, intertwined as the communication link of what is perceived through the senses and each of their particularities, as indeed enriching our daily human attitude, facing the communicative sense with our natural environment. And for a better understanding of our human nature, we are in need to encourage each of our senses, through tools such as primary arts in each of its facets. Linchpin stimuli

that are in communication with the environment and the environment in which we live, and we pave the way for the experience of education through play action.

In this quest of play action, you want the human being is an approach to the truth, and what carries find the truth is the need of their unfulfilled desires in their subjective interiority, being the product of the human being romantic, which lies between frustration and unfinished, which never comes to an end, persisting and surviving death. In this human being nothing satisfies him, he is a frustrated being and suffered what it is, ends up giving in to their intuition of the natural sensitive, looking at the game the way of having fun, finding in it a pretext to communicate what feels and how to observe the world.

The modern human being is the result of this excuse or that every moment is an excuse to have fun through the various situations faced each day, in search of an inaccessible truth covered by the sense of achievement. El sentido de progreso es su historia lineal, es la no-convivencia con su pasado, negarlo para él, se convierte en tener la mirada enclaustrada en el futuro; futuro que condensa en su vientre el sentido del miedo a la ignorancia, que tanto ha perseguido al ser humano, que voluntaria y pacientemente tomó el camino del conquistador y trashumante.

It is essential to stress the importance of using the senses, as a learning tool for my development as a person and as a maker of art is through this learning through the senses, where I have acquired and accumulated a number of experiences that have enriched my work both personally and professionally.

This wealth of experience has been helpful in developing my personal work, where I put into practice, at first without knowing and then being aware of it, to perform different jobs, where he developed various themes of memory and recall, by using different sculptural techniques. This chapter board points as the conceptual character of each of structural elements that employment in construction and development of my work. And, why, the use of the installation for mounting one of the works. Some works are designed and made to be played, doing part of the work to the viewer.

This has been made possible by personal study and research of different sculptural and artistic techniques, with which I perform and carry out my work, such as the use of molds, resins, pigments, making paper crafts etc. With a brief review of each of the forms and ways of using each of these materials and tools required for any sculptor or painter.

To clarify each of the sections of the thesis and strengthens the understanding of the topics, especially conceptual, narrative different examples of exercises and personal experiences from my work as a teacher in various subjects and art workshops, taught in schools, university faculties of art and institutions of social work with people with physical and mental disabilities, and social exclusion in marginal areas of Colombia. These experiences have been acquired, both in Colombia and Spain, besides the experiences assimilated in the development and evolution of my work staff as an artist.

## PROLOGO.

*Naturalmente, la letra muerta de la escritura no puede ser atribuida al ser de la obra de arte, sino solo la palabra resucitada (hablada o leída). Pero sólo el paso por su caída en la escritura le da a la palabra la transfiguración que puede llamarse su verdad<sup>1</sup>.*

### DEFINICIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto está encauzado en realizar una investigación sobre la utilización lúdica, educativa y expresiva de los sentidos (*visual, olfativo, gustativo, auditivo y táctil*) en la concreción de lo nombrado (*la palabra*), la idea de comunicación entre los seres humanos y el medio en el cual se desarrollan, y la elaboración de obras tanto tridimensionales como bidimensionales, teniendo como tema central la percepciones y sensaciones captadas a través de los sentido.

Los sentidos se manifiestan en la medida en que el ser humano fortalece el placer de contemplar la naturaleza, entendiendo la naturaleza como todo aquello que hace parte de la vida cotidiana del ser humano. Cuando el ser humano nombra, genera una idea o recuerdo idealizado por medio de los sentidos, los sentidos son los responsables de la sensibilidad generada en el ser humano a través de la percepción.

Este placer no es solo placentero, también en él está inmerso el sacrificio, el dolor que puede encontrar en la naturaleza y en el interior de sí mismo, el hombre y su gran lucha interior.

---

<sup>1</sup> Arte y verdad de la palabra. Hans-Georg Gadamer. pág. 30.



Los sentidos son inherentes a la percepción del ser humano, en ellos encuentra sus vínculos de comunicación, con los otros seres humanos y la naturaleza. Las expresiones artísticas son uno de esos vínculos de comunicación.

En esta búsqueda, este proyecto desea encontrar, no tanto soluciones como aproximaciones a ser conscientes de los sentidos, y la manera en que el ser humano es participe y jugador de los lenguajes de la naturaleza, en correlación con la estructuración de los elementos formales que hacen parte de la obra de arte el objeto artístico, en este caso la escultura.

## **HIPÓTESIS**

Los seres humanos han encontrado en los sentidos una herramienta de comunicación primordial, compleja y eficaz con las circunstancias que la naturaleza les presenta. Con el tiempo los seres humanos han desarrollado unos sentidos más que otros, lo cual ha fomentado que su percepción de la naturaleza se degenera.

Los seres humanos han desarrollado sus sentidos, a la vez que los han atrofiado, al educar y desarrollarlos de una manera de concebir el mundo solo de una forma racional. Este carácter de educación solo racional aleja a los sentidos, del deleitarse a través de los estímulos y sensaciones percibidas para el deleite humano, perdiendo el placer de emocionarse, sin preguntar el por qué de las cosas.

Si el ser humano aprendiera a deleitarse a sentir el placer de jugar, a través de una manera desinteresada y percibir el mundo de una forma reposada y tranquila, el ser humano lograría hallar las respuestas a los interrogantes que

sobre la naturaleza y de si mismo se hace. Este deleite lo hallará en el momento en que sea consciente de su desapego de lo sensible.

## **OBJETIVOS.**

### **Generales.**

- Estudiar y analizar el desarrollo de los sentidos del hombre en la creación artística a través del juego, tanto desde un planteamiento histórico, psicológico, sociológico y artístico.
- Analizar la problemática de creación y desarrollo del lenguaje en el hombre.
- Desarrollar obras escultóricas que motiven y sensibilicen la manera de percibir lo cotidiano.
- Adquirir conocimientos de procesos técnicos escultóricos de materiales perecederos o de poco uso en escultura.

### **Específicos.**

- Analizar las facetas de desarrollo de los sentidos en el arte como juego.
- Crear y desarrollar obras que representen en su conjunto los sentidos.
- Explorar herramientas de comunicación a través de cada uno de los sentidos (*visual, olfativo, gustativo, auditivo y táctil*).
- Estudiar y analizar las diferentes facetas en que se desarrollan los sentidos.

- Experimentar con diferentes materiales como el papel, la resina, la escayola, etc.
- Buscar recursos de sensibilización de los sentidos.
- Analizar los hechos históricos, sociológicos, psicológicos y artísticos que se centraron en los sentidos como recursos de comunicación.
- Analizar el lenguaje en las diferentes fases de desarrollo de la comunicación, teniendo la palabra como centro de lo que nombra.
- Realizar ejercicios dirigidos a diferenciar los sentidos, sin caer en lo previsible o lo obvio.

## **METODOLOGÍA.**

- Análisis de las diferentes facetas y manifestaciones artísticas del hombre en la búsqueda e identificación de sus antepasados, mediante el estudio de hechos históricos, filosóficos, sociales y psicológicos.
- Analizando las diferentes facetas por las cuales el ser humano desarrolló y adquirió mediante el sentido del juego (*sensibilidad artística*) y el sentido de identificación de sí mismo en relación con el otro, el lenguaje.
- A través del estudio de los códigos de comunicación, simbología e identificación con el otro, analizar las huellas o recuerdos dejados por los antepasados por el hombre, así como el carácter lúdico y aventurero para llegar al encuentro de su identidad.
- Mediante el análisis y estudio de cada una de las diferentes características de los sentidos a través del manejo y desarrollo de

ejercicios encauzados a medir el predominio y la capacidad de percepción del ser humano.

- Para la representación de lo perecedero se emplea el medio de la instalación, utilizando diferentes materiales: resina de poliéster, papel, arcilla, pigmentos minerales, etc.
- Elaboración de un conjunto de obras escultóricas que representen los diferentes sentidos y que a la vez se entremezclen entre si y estén dirigidos a estimular los sentidos.
- Sustentación conceptual de cada uno de los elementos empleados, representando características estructurales geométricas.
- Utilización de la instalación debido a sus características de lo efímero y perecedero de un momento en particular, como lo son los sentidos al percibir la naturaleza.
- Empleo, estudio y diferencia de los diversos materiales utilizados en la construcción de los elementos que conforman las instalaciones (*resina de poliéster, papel artesanal, arcilla, pigmentos minerales, etc.*).

## **ANTECEDENTES.**

Desde el instante que el ser humano toma conciencia de sí mismo y del otro, separa, su ser instintivo de su ser sensible. Instintivo porque ve en la naturaleza su supervivencia, y sensible porque evoluciona a un ser sensible, que se emociona al sentir el placer de contemplar la naturaleza por medio de

los sentidos, en ese momento adquiere la conciencia de su capacidad lúdica, manifiesta en el goce desinteresado de lo natural.

Esta capacidad lúdica y del goce desinteresado, ha originado una gran variedad de estudios en las áreas de la antropología, la psicología, la sociología, la historia y la estética, estudios que han desvelado un mejor conocimiento de la manera que se han desarrollado los cambios que llevo al ser humano a generar una conciencia de la contemplación de la naturaleza.

Y es por medio de los sentidos (*auditivo, visual, sonoro, táctil y gustativo*) donde el humano encuentra a través del análisis de la naturaleza, las respuestas a las múltiples preguntas y premisas que halla en el transcurso de la evolución de su pensamiento, y es donde desarrollar la percepción sensitiva del juego del placer.

El estudio de los sentidos tiene sus comienzo, con los primeros pensadores griegos, los llamados filósofos de la naturaleza, ellos se percataron del valor y la gran importancia que aportaban los sentidos en el ser humano, para descifrar cada uno de los interrogantes que le planteaba el mundo real.

Desde la *percepción*, como herramienta de entender la naturaleza, pensadores como Heraclito (*con su teoría del devenir*), Sócrates (*solo sé que nada sé*), Plantón (*con el mundo de la ideas*), Aristóteles (*centrado en el sentir y lo que sentimos*) Descartes (*el sentido de la duda*), además de los empiristas ingleses Hume, Locke. A partir del siglo XVIII cuando pensadores como Baumgarten hace la diferencia entre filosofía y estética e inicia una nueva etapa de lo sensible en el “*goce*” y la “*contemplación*”, y su manifestación interior, lo sensible.

Afianzan y dan más claridad a las teorías sobre la idea de estética, pensadores como: Kant, Schiller y Hegel, fundadores de la estética, sus ideas sobre la estética están manifiestas en sus escritos sobre la “*percepción desinteresada*” de la naturaleza de lo sensible, por parte del ser humano. El yo interior adquiere la importancia de lo individual y afronta las manifestaciones de la naturaleza a través de interactuar con ellas en libertad.

Esta libertad se ve reflejada en el nacimiento de las diferentes y variadas formas de expresión humana, que dieron fruto y están manifiestas en cada una de las etapas de evolución de las expresiones humanas y tuvieron su culmen en las vanguardias artísticas del siglo XX, en multiplicidad de expresiones que dieron origen a la libertad expresiva de los sentidos y a una búsqueda interior sin precedentes en la historia de la humanidad y cuya búsqueda pervive hasta nuestros días.

Es partir del siglo XX, donde los sentidos comienzan a formar parte de las herramientas del trabajo artístico con más vehemencia y se sumergen en las obras, no solamente en el plano de representar o evocar una idea de nostalgia, sino haciendo al espectador u observador, participe directo de la obra y muchas veces haciendo parte de ella.

Esta integración entre obra y espectador la encontramos en artista como Duchamps y Beuys, quienes han sido dos grandes buscadores de respuestas por medio del juego y el montaje escénico de sus obras. Atraídos por el impulso de los sentidos, dieron al arte la libertad por medio del placer del jugar al crear y recrear sus ideas, a través de hacer participes a los otros, a los co-jugadores (*observadores*), como los llama Gadamer, al decir:



*“solo el que juega es participe del juego, también el que observa al jugador hace parte del juego”*

Y en él encuentra la jovialidad y el trabajo, el placer y el sacrificio en la complejidad de lo absurdo, presente en la obra de arte.

## **INTRODUCCION.**

El carácter conceptual de este trabajo está enmarcado en los sentidos (*tacto, olfato, gusto, oír, ver*). A través de los sentidos, el ser humano se hace partícipe consigo mismo, con el otro y la naturaleza, en esa interrelación con el mundo es cuando se humaniza.

El arte en sus comienzos, ha manifestado en el ser humano, la necesidad de comunicarse con su entorno, entre un hacedor y un espectador, éste espectador, en su etapa primaria, estuvo envuelto entre el misterio y la agonía de la comunicación. Convirtiéndose en un interlocutor sin rostro y cuerpo aparente, cuya presencia era manifiesta por un fenómeno inexplicable, lo cual, lo hacía incomprensible a los ojos del hombre primitivo.

Esta necesidad de querer entender estas manifestaciones de su entorno a ese otro espectador, fomentaron en el ser humano, la creación de unas pautas o caminos para su explicación, comprensión y conocimiento.

El ser humano, al buscar dar un sentido de pertenencia a sus estímulos de expresión primarios, entendiendo primario como una manera de comunicación con la naturaleza circundante, y no como, una superflua expresión del ser humano, ha querido dar a entender de una forma visual, olfativa, auditiva,

táctil y gestual, que lo compenetre, con el otro, lo haga parte de él y sea quien le enseñé a entender o al menos a convivir en tolerancia con ese otro.

Deseo aclarar ciertos puntos del modo como esta encauzada y desarrollada esta tesis doctoral, partiendo primeramente, que es fruto de mis experiencias adquiridas en tantos años, que he ejercido como estudiante y docente, en diferentes áreas relacionadas con las artes plásticas, dejar en claro que me he formado en artes plásticas, y como tal afronto este trabajo investigativo desde mi punto de vista como creador plástico, y cuya formación, especialmente en pintura, escultura y cerámica, materias donde tengo especial interés, sin descuidar otras áreas de la plástica como: la danza y la música, empleadas para potenciar y desarrollar un contacto más directo para el surgimiento de la sensibilización a través de nuestros sentidos. En segundo lugar, todas estas experiencias, me han fomentado indagar e investigar a través de conjugar y amalgamar todas estas experiencias, para emplearlas a nivel pedagógico y de formación y preparación para la vida. Y como tercer punto de interés, la manera de poner en práctica en mi trabajo personal, todas estas facetas como aprendiz, docente e investigador dentro de las artes plásticas, y especialmente en el desarrollo y creación de elementos escultóricos.

Ahora habiendo aclarado estos puntos de referencia Esta tesis está dividida en tres partes o temas, definidos así: primer parte: donde se hace un análisis de la *“accionar del jugar”* y el *“juego”* como acciones esencial en el fortalecimiento y desarrollo de la creación en términos generales y en especial en el arte, como un hecho inherente al desarrollo del ser humano, esta acciones del *“jugar”* y el *“juego”*, fundamentan y fomentan la libertad de pensamiento en la evolución de

cada individuo. Partiendo de elementos comunes de identificación de la “*acción del jugar*” y el “*juego*”, hasta el fortalecimiento y avance de las diferentes etapas evolutivas de la acción humana, culminado en la experiencia simbólica del lenguaje como un hecho metafórico de los sentidos (*tacto, olfato, gusto, oír, ver*) y del humor, en cada una circunstancias de la acción humana.

En estos primeros capítulos se abordaran temas como: el jugar, como un acto creativo, donde son primordiales el goce del juego y sus diferentes facetas dentro del ámbito del juego como una experiencia estética, como creador de símbolos y el hecho primigenio de la acción del verbo manifiesta en el juego del lenguajes y como acción manifiesta en la palabra. Así mismo, la experiencia creativa en el empleo de la metáfora, el humor, entrelazados como vínculo de comunicación de lo percibido por medio de los sentidos y cada una de sus particularidades, como hecho enriquecedor de nuestra actitud humana cotidiana, frente al sentido comunicativo con nuestro entorno natural.

Una segunda parte, primordial para mi desarrollo como persona y hacedor de arte, donde he adquirido y acumulado un sinnúmero de experiencias, a través de los años como alumno y docente en artes plásticas, que han enriquecido mi trabajo personal.

Este cúmulo de experiencias ha sido útil en el desarrollo mi trabajo personal, donde pongo en práctica, en un principio sin saberlo y luego siendo consciente de ello, al realizar diferentes trabajos, donde desarrollo diversos temas sobre la memoria y el recuerdo, mediante el empleo de diferentes técnicas escultóricas. En este capítulo abordo puntos como: el carácter conceptual de cada uno de elementos estructurales que empleo en la construcción y elaboración de mis

obras. Así como, del por qué, del empleo de la instalación para el montaje de una de las obras. Algunas obras están diseñadas y realizadas para ser tocadas, haciendo participe de la obra al espectador.

Una tercera parte donde desarrollo un estudio e investigación personal de las diferentes técnicas escultóricas y artísticas con las cuales realizo y llevo a cabo mis obras, como la utilización de moldes, resinas, pigmentos, elaboración de papel artesanal etc. Con un breve repaso a cada una de las formas y maneras de emplear cada uno de estos materiales y herramientas necesario para cualquier escultor o pintor.

Para aclarar cada uno de estos apartados de la tesis y fortalece el entendimiento de los temas a tratar, especialmente de los de carácter conceptual, relato diferentes ejemplos de ejercicios y experiencias personales de mi labor como docente, en diversas asignaturas y talleres de artes, impartidos en escuelas, facultades universitarias de arte e instituciones de trabajo social con personas con discapacidades físicas y psíquicas, y de exclusión social de zonas marginales de Colombia. Estas experiencias han sido adquiridas, tanto, en Colombia como en España, a demás de las experiencias asimiladas en el desarrollo y evolución de mí trabajo personal, como artista plástico.

A la vez que fue conociendo a ese otro, lo fue diferenciando en su función de comunicación, al ir tomando forma de objeto de adoración o de fetiche, de gesto o de movimiento involuntario etc., que cumplía la labor de ser mediador, representante de un algo desconocido, aparentemente un ser

supremo que habita en un lugar lleno de magia y poder, que todo lo sabe y todo lo puede, un creador.

Rafael Argullol, anota sobre este aspecto:

*“El hombre crea obras a través de las cuales pretende comunicarse con su dios o sus dioses, estableciendo, consecuentemente, vínculos con lo <sobrenatural>, lo <ultraterreno>, lo <trascendente>. Y, desde otra óptica, cuando contempla estas obras se siente transportado hacia este objetivo esencial<sup>2</sup>”.*

Todo arte de lo sagrado lleva en su esencia la representación del “dios”, en ella, el ser humanizado refleja las cualidades de la divinidad, esta esencia es su objetivo principal.

Este “objetivo esencial” lo fuerza a hacer visualmente real a ese ser supremo; a través, de un objeto u otra imagen, donde lo intangible se hace real, representable y presente, en un tiempo y un espacio concreto y verdadero. El ser humano es quien le da forma y vida (*animismo*), es su imitador o trata de serlo, nace el artista-mago. Esa imagen es la huella del “dios” en la tierra. Cada una de las formas gestuales de los participantes del rito, son grabadas en la memoria de los espectadores; esa imagen se hace presente en la ceremonia del rito, para luego ser transmitida a las generaciones futuras, mediante la repetición del culto aprendido.

Uno de los elementos utilizados por este artista-mago para comunicarse, es la imitación de la naturaleza, donde, el ser humano encuentra vínculos de

---

<sup>2</sup> Tres Miradas Sobre el Arte. Rafael Argullol. Pág. 40

semejanza, primero por medio del lenguaje, el sonido de la palabra (*auditivo*), la quema de plantas, cuyo aroma desprende olores que trae recuerdos a la memoria del acto presente (*olfato*), movimientos frenéticos de roses entre objetos o pieles de animales (*tacto*), ingiriendo brebajes mágicos con sabores quizás ásperos o con efectos de embriagues o alucinógenos (*gusto*), vestimentas de transformación o disfraz en representación del dios o ser partícipe al dios (*visual*), tareas de convivencia de labores compartidas. Este compartir es la manera que pone a prueba su sensibilidad hacia el otro.

Con el transcurrir del tiempo y manifiesto en su historia, se identifica y se embriaga deleitándose con su semejanza, dándole diversos sentidos de representación, a través, como es natural, de las diferentes expresiones culturales, que se originaron a partir de su sedentarismo y organización, formando grupos, con unas normas y características específicas, dentro de su desarrollo y formación comunicativa. Enriquece ese vínculo comunicativo en múltiples actuaciones de cada vez lo humaniza, especialmente su apoyado en el lenguaje, el encuentro con la palabra que lo hace reconocible ante ese otro.

Una de las primeras actividades compartidas por ser humano, fue la búsqueda del alimento, que lo llevó a confraternizarse, a través del rito mágico de poseer el alma del animal, representando en un dibujo el animal a cazar, en esta simulación, el acto de cazar el animal era real, no había una diferencia entre la realidad y la ficción, como lo relata Arnold Hauser, en la Historia Social y de la Literatura, que es una de la característica del primitivo humano del paleolítico, en su referencia artista-mago:

*“Cuando el artista paleolítico pintaba un animal sobre la roca, creaba un animal verdadero. El mundo de la ficción y de la pintura, la esfera del arte y de la mera imitación no era todavía para él una provincia especial, diferente y separada de la realidad empírica; no enfrentaba todavía la una a la otra, sino que veía en una la continuación directa e inmediata de la otra<sup>3</sup>”*

En esa búsqueda de querer comunicarse con el otro, se fue transformando, a través del enriquecimiento de sus códigos de comunicación, Argullol habla de signos, a través de los cuales querían preguntar por algo que no tenían, signos surgidos por medio del auto-conocimiento, donde encuentra interrogantes y preguntas por formular. Esa paternidad del control de las leyes del universo, se lleva a cabo por el ser humano, para buscar parámetros que reglamenten los fenómenos que no puede explicar y entender a través del conocimiento adquirido en su experiencia (*Mitos-héroes-mitología*).

No obstante, con el paso del tiempo, este ser humano experimenta un cambio de actitud, pasa de la magia a la religión, lo cual tuvo gran preponderancia para el arraigo de la organización social, política, económica, religiosa, etc., la organización surgió desde el primer momento en que el hombre optó por el sedentarismo, originando así, una unicidad de pensamiento, criterio e identidad, presentes en la creación artística.

Cada grupo social hace que el ser humano se identifique, con un estilo característico de su pensamiento organizativo, originado por diversos factores

---

<sup>3</sup> Historia social de la Literatura y el Arte. Vol. I. Arnold Hauser. Pág. 17.

dentro de su actividad grupal e individual, surgidas de sus experiencias de convivencias cotidianas.

Unos de estos factores es el vínculo mágico-histórico comunicativo que, es quien ha fomentado y desarrollado en el ser humano la creación de esos códigos, signos y símbolos presentes dentro de los diferentes grupos de individuos, organizándolos según la función para lo que ellos lo necesiten o utilicen.

Estos vínculos aparecen inscritos en su memoria, huellas o rastros, que son testigos de las grandes culturas históricas, que a su vez han permitido la supervivencia de los estilos históricos del arte.

Los estilos del arte, han perdurado, a través de la expansión y dominio de poder de los diferentes pueblos, acorde a su mentalidad de desarrollo y organización, en un tiempo y espacio determinado (*egipcios, babilonios, griegos, romanos y, las diferentes culturas americanas y orientales*), como lo hace ver Rafael Argullol:

*“Las batallas, las conquistas, la vida cotidiana de cada pueblo son recogidas en el arte con propósitos sagrados. E, incluso, la exaltación de poder y glorificación<sup>4</sup>”.*

Cada cultura tiene su particular modo de identificación de códigos, en esta organización de códigos, donde reafirma su forma de convivir, a la vez que da sentido de pertenencia a un grupo de individuos, con características similares, para identificarse y diferenciarse de los otros (*grupos, culturas, clases*



*sociales, etc.*) son factores que han hecho del ser humano un ser en constante evolución.

Esta evolución, genera en el ser humano las ganas de seguir ese camino, que se encuentra siempre dispuesto a recorrer, con sus dificultades, temores y prejuicios, con los cuales, ha tenido que luchar, pero nunca ha bajado la guardia, y ha estado en constante búsqueda. Una de estas búsquedas es la creación artística, haciéndolo reflexivo y sensible a percibir los códigos de comunicación de su entorno natural.

En esta búsqueda, lo que desea el ser humano es un acercamiento a la verdad, y lo que acarrea encontrar la verdad es la necesidad de sus deseos insatisfechos en su interioridad subjetiva, siendo producto del ser humano romántico, que yace entre la frustración y lo inacabado, donde nunca llega a un final, persistiendo y sobreviviendo a su muerte. A este ser humano nada lo satisface, es un ser frustrado y sufrido con lo que es, al final termina dejándose llevar por su intuición de lo sensible natural, buscando en el juego la manera de divertirse, encontrando en él un pretexto para comunicar lo que siente y de la manera como observar el mundo.

El ser humano moderno es el resultado de este pretexto o es el que a cada momento tiene un pretexto para divertirse a través de las diversas situaciones que afronta cada día, en su búsqueda de una inaccesible verdad amparado por el sentido de progreso.

El sentido de progreso es su historia lineal, es la no-convivencia con su pasado, negarlo para él, se convierte en tener la mirada enclaustrada en el

---

<sup>4</sup> *"El rito surge como una verbalización del mito"*. Robertson Smith. Tres Miradas sobre arte.

futuro; futuro que condensa en su vientre el sentido del miedo a la ignorancia, que tanto ha perseguido al ser humano, que voluntaria y pacientemente tomó el camino del conquistador y trashumante.

## 1. EL JUGAR. Un acto creativo.

*Merece la pena tener presente el hecho elemental del juego humano en sus estructuras para que el elemento lúdico del arte no se haga patente solo de un modo negativo, como libertad de estar sujeto a un fin, sino como un impulso libre<sup>1</sup>.*

Una tarde en casa observaba como un niño jugaba solo, sin emplear juguetes de fabricación industrial, se entretenía jugando con unos pequeños trozos de madera, los cuales iba organizando de una manera determinada, realizando ciertos ademanes, a la vez, gesticulaba entre dientes un diálogo solo comprendido por él, a partir de ciertos momento en el juego, estos movimientos tomaban un orden. En su peculiar juego, percibía, un sinnúmero de reglas determinadas u organizadas de alguna manera. En su cara se reflejaba sinnúmero de gestos de aceptación, aprobación y negación, según como se iba desarrollando su historia. No sé si en este instante el niño realizaba un acto creativo o no, o era la mera imitación de alguna historia o juego antes escuchada por él; lo que si es seguro, es que esa historia llenaba todo su tiempo, interés e importancia en la medida que desarrollaba cada acción de participación dentro del juego, del cual él era el organizador, el actor principal.

La acción de jugar, encierra un sinnúmero indeterminado de acciones, que han sido estudiadas por una diversidad de profesionales de campos y estudios diversos, con el ánimo de encontrar su función o utilidad<sup>2</sup>. Ello ha condicionado

---

<sup>1</sup> La actualidad de lo bello. Hans-Georg Gadamer. Pág. 66.

<sup>2</sup> De una manera general, sin contradicción alguna, se suele tomar como punto de partida de cualquier investigación científica que el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, si no necesaria por lo menos útil. Homo Ludens. Johan Huizinga. Pág. 12.

en cierta medida, la definición del *“jugar”* y más aún dentro de la *“acción del jugar”* como un *“acto creativo”*.

La *“acción de jugar”*, lleva implícito, el participar de una forma activa o pasiva, donde el juego como el *“acto de jugar”* es esencial para participar dentro del juego. Tanto en el juego, como en el *“acto jugar”* lleva enraizado la participación y a la vez, para participar es esencial conocer y seguir ciertas normas, reglas o pautas, para Gadamer<sup>3</sup> estas reglas o pautas, hacen parte del juego humano, que emplea la razón. Como la experiencia narrada del niño jugando con esas ramas, el niño actúan y relaciona de manera improvisada, organizando su propio juego, donde cada una de las ramas son elementos esenciales, de gran importancia, en la organización de su juego, estos elementos se hacen partícipes, a través de contener o cumplir una función o utilidad, dentro del juego. Cada pieza (*ramas*) cumple su función, aunque a simple vista, es inocua su participación, quizás porque a ojos del observador, no entiende la complejidad del acto creativo en el juego que improvisa el niño.

El *“acto creativo”*, como hecho, es en muchos casos indescifrable e indefinible, no tiene un inicio o un comienzo lógico, su esencia es compleja, a la vez engloba un mensaje ingenuo y simple, el niño solo quiere afianzar su deseo de goce y divertimento.

---

<sup>3</sup> Lo particular del juego humano escriba en que el juego puede incluir en si mismo a la razón, el carácter distintivo mas propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues la humanidad del juego humano reside en que, en eses juego de movimientos, ordena y disciplina, por decir así, su propio movimiento de juego como si estuviesen fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de espárcele. La actualidad de lo bello. Hans-Georg Gadamer. Pág. 67-68.

“Creativo” según la definición del diccionario: “*Adjetivo (persona) Con espíritu de inventiva, Con aptitudes para la trabajo de creación, que propicia la creación, que denota espíritu de inventiva*”<sup>4</sup>. Todas estas definiciones engloban un actuar, una acción de participación, donde la imaginación, el riesgo y la confrontación en hallar lo nuevo, lo hace o lo convierte en diferente y lo reafirma como individuo.

El ser humano desarrolla su inteligencia creativa, jugando. Se dice que, cuando el embrión aún inmaduro en plena gestación en el vientre de la madre, ejercita y agudiza su percepción, por medio de los sentidos (*sensaciones percibidas*) de la madre; por medio de ella, se recrea entre los estímulos percibidos, tanto del exterior, como de su emociones internas, aprende a diferenciar entre lo que le agrada y lo que no es de su agrado, es ahí posiblemente, donde inicia inconcientemente la experiencia sensible, donde alimenta y desarrolla su pensamiento, tanto creativa (*sensible y subjetiva*) como deductiva (*científica*).

El vínculo con la madre, lo hace participe en el origen de nuevas sensaciones, inicia un largo camino que se abre ante sí, cuando palpa cada rose, cada olor, cada sonido, cada sabor, cada imagen, donde el disfrute, el goce por medio de la madre, lo hace precipitarse a descubrir nuevas sensaciones. Ese descubrir hace que ese nuevo ser, produzca que la madre, segregue sustancias (*oxitocina*), durante el nacimiento, que estimulan el útero de la madre, dilatándolo y produciendo los dolores del parto.

---

<sup>4</sup> Diccionario Ideológico de la Lengua Española, Vox. Pág. 1039.

En la niñez, los juegos infantiles son parte esencial del imaginario del niño o de la niña. En los sueños, en lo onírico, el niño, al igual el adulto<sup>5</sup>, descubre una realidad llena de elementos y sensaciones, donde lo real se confunde con lo imaginario, es por medio del accionar y la participación del niño en el juego y en la creación de juegos producto de su creatividad, donde descubre la diferencia de lo que es real y lo que es imaginario. Todas estas situaciones fueron elementos esenciales para los surrealistas, descubrieron en el descifrar de los sueños<sup>6</sup>, elementos de estímulos para la creación por encima de la razón. Los surrealistas afirmaban: que *“sólo lo inconsciente puede producir arte”*.

Los surrealistas se vieron influenciados por los escritos del neurólogo y médico austriaco, Sigmund Freud (1856-1936), sobre los sueños y el desarrollo del subconsciente. Interpretaban y veían estas ideas, como una forma de expresar sensaciones y emociones, alejado de lo consciente y lo racional. Les dio a los

---

<sup>5</sup> En los sueños experimentamos a menudo la extraña sensación de que las personas y los objetos se combinan y cambian de lugar. Nuestro gato puede ser, a la par, nuestra tía, y África, nuestro jardín. La historia del arte de E. H. Gombrich. Pág. 593.

<sup>6</sup> Muchos surrealistas quedaron profundamente impresionados por los escritos de Sigmund Freud, quien mostró que cuando los pensamientos que caracterizan el estado de vigilia se adormecen, el niño y el salvaje que viven en nosotros se hacen con el control, fue esta la idea la que llevó a proclamar al surrealismo que el arte nunca puede ser producido por el pensamiento consciente. Admitían que la razón puede darnos la conciencia, pero afirmaban que sólo lo inconsciente puede producir arte. Más ni siquiera esta teoría es tan enteramente nueva como puede parecer. Los antiguos hablaron de la poesía como una “divina locura”, y escritores románticos como Coleridge y De Quincey probaron premeditadamente opio y otras drogas con el propósito de amainar la razón y dejar que la imaginación emprendiese vuelo. También los surrealistas se obsesionaron por los estados anímicos en los que puede salir a la superficie lo más profundo de nuestro espíritu. Coincidiendo con Klee en que un artista no debe plantear su obra, sino dejarla surgir. El resultado puede parecer monstruoso aun profano, pero si éste soslaya sus prejuicios y deja que su fantasía obre por sí misma, llegará a compartir el extraño sueño del artista. La historia del arte de E. H. Gombrich. Pág. 592-593.

artistas surrealista, las pautas y la base para sustentar sus teorías sobre la creatividad, para de esta manera, aflorar y concebir nuevas formas y conceptos de ver y percibir el mundo, conceptos plasmados por el poeta francés André Bretón, en el primer manifiesto surrealista<sup>7</sup> escrito en 1924,

Pero estos descubrimientos, que a primera vista parecen nuevos en las primeras décadas del siglo XX, no lo son en realidad, ya desde tiempos primitivos el ser humano desarrollo estos mismos mecanismos de creación, donde realidad e imaginación se confunden. Estos mismos esquemas creativos, se reproducen en culturas tan antiguas como la azteca, un ejemplo lo tenemos en la representación del dios *Tláloc*, por mencionar alguno, cada uno de estos elementos que conforman su imagen, son esencia de formas que toman de la realidad y son organizados en su conjunto, como nacidas de un sueño imaginario. La representación del dios *Tlaloc* (Fig. 1), como lo expresa Gombrich:

*“Los investigadores creen que representa al dios de la lluvia, cuyo nombre era Tláloc. En esas zonas tropicales la lluvia es con frecuencia cuestión de vida o muerte, pues sin ella las cosechas pueden fallar, dando lugar a que se perezca de hambre. Se comprende, pues, que el dios de la lluvia y las tormentas asuma en*

---

<sup>7</sup>Tanta fe se tiene en la vida, en la vida en su aspecto más precario, en la vida real, naturalmente, que al fin esta fe acaba por desaparecer. El hombre, soñador sin remedio, al sentirse de día más descontento de su sino, examina con dolor los objetivos que le han enseñado a utilizar, y que ha obtenido a través de su indiferencia o de su interés, casi siempre al revés de su interés, ya que ha consentido someterse al trabajo, o por lo menos no ha negado a aprovechar las oportunidades. Primeras vanguardias artísticas. Lourdes Cirlot. Pág. 125-126.

*el espíritu la forma de un demonio de terrorífico poder. El rayo en el cielo, aparece en la imaginación como una gran serpiente, y, por ello, muchos pueblos americanos han considerado a la serpiente de cascabel como un ser sagrado y poderoso. Si observamos detenidamente la figura de Tláloc vemos, en efecto, que su boca está formada por dos cabezas de esa clase de ofidios, frente a frente, con sus grandes colmillos venenosos sobresaliendo de sus mandíbulas, y que su nariz, asimismo, parece haberse plasmado con el cuerpo retorcido de una serpiente. Tal vez hasta sus ojos pueden ser vistos como dos culebras enroscadas<sup>8</sup>.*

Sus formas orgánicas e insinuantes, son representaciones de una naturaleza despiadada, que genera temor y a la cual hay que reverenciar, para no padecer bajo furia. Todos estos significados, representados en las construcciones de estas figuras o imágenes de los dioses antiguos, son el recuerdo de esos efectos atmosféricos, producto de la



Fig. 1. Tlaloc, dios azteca de la lluvia.

<sup>8</sup> La historia del arte de E. H. Gombrich. Pág. 53.



acción de la naturaleza y enriquecidos por la imaginación y creatividad de estos escultores antiguos, a través de la creación de formas y volúmenes escultóricos, que asemejan y relacionan al dios, con elementos cotidianos por medio de una concepción real, a la vez que mágica.

Así mismo, podemos comparar la manera de desarrollo de un gran número de obra de artistas surrealistas, como creadores de mundos nacidos de la imaginación y

de la magia de los sueños. Obras como las de los pintores: Rene Magritte (*El castillo de los Pirineos*<sup>9</sup>, 1959. Fig. 2), Marc Chagall (*El violoncelista*<sup>10</sup>, 1939.

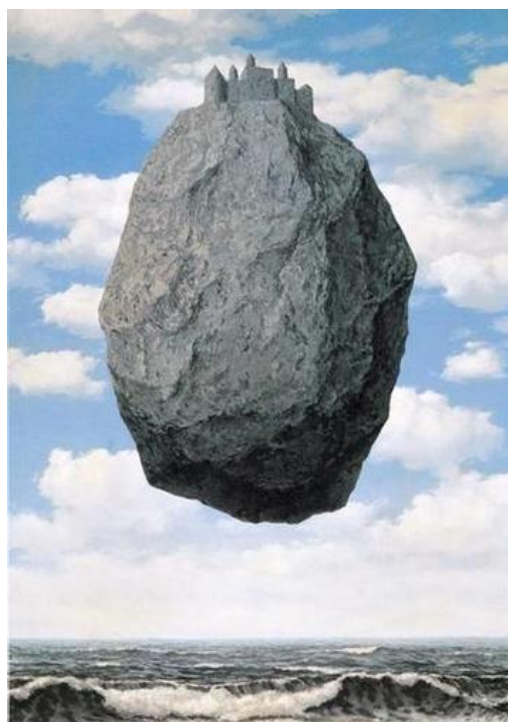


Fig. 2. El Castillo de los Pirineos (1959).  
Rene Magritte.

---

<sup>9</sup> Cuenta la leyenda que Atland el “*Encantador de cumbres*”, por mediación de los dioses, construyó un palacio mágico, que sirviera de morada – puente entre los hijos de la tierra y los hijos del misterio. Atland lo edificó sobre las nubes del macizo de Monte Perdido, en los pirineos, en la frontera entre Francia y España, llamado Mont perdu o el pico de las caracolas, a este monte solo se puede acceder en la cabalgadura de un caballo alado o por medio de la imaginación. El pintor belga Rene Magritte inmortalizó esta leyenda en su obra “El Castillo de los Pirineos”

<sup>10</sup> Marc Chagall (1887-1985), pintor que llegó a París procedente de un pequeño gueto provinciano de Rusia poco antes de la primera guerra mundial, no permitió que su conocimiento de la experimentación moderna borrara sus recuerdos infantiles. Sus cuadros de escenas y tipos de aldea, tales como el músico que se ha fundido con su instrumento, consigue

Fig. 3) o Salvador Dalí (*Aparición de una cara y un frutero sobre una playa*, 1938), donde sus representaciones son estimuladas por elementos, donde se conjuga lo imaginario y lo real, en un contexto y un ambiente real.

Así mismo, las obras de Salvador Dalí, como la de los antiguos Aztecas, pueden guardar cierto paralelismo y elementos en común, en la forma de ser concebidas, en el sentido de exorcizar

sus temores. Obras como “*La persistencia de la memoria*” (1931), expuesto por primera vez Paris, en la galería de Pierre Colle, cuyo tema



Fig. 3. El Violoncelista (1939).  
Marc Chagall.

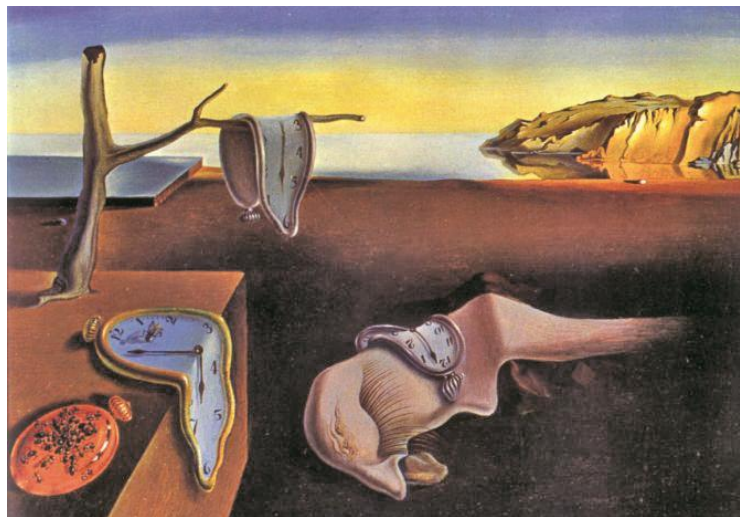


Fig. 4. La Persistencia de la Memoria (1931).  
Salvador Dalí.

conservar algo del sabor y el maravilloso aniñamiento del verdadero arte popular. La historia del arte de E. H. Gombrich. Pág. 589.

tiene su origen en la teoría de Dalí sobre “lo blando y lo duro”, siendo a su vez, esta teoría, consecuencia de los escritos del físico alemán Albert Einstein (1879-1955), sobre la teoría de la Relatividad. Temas “*espacio\_tiempo*” que tanto influyeron, obsesionaron y perturbaron al hombre de comienzos del siglo XX, debido a su obsesión por el paso del tiempo y el espacio, el tiempo que se consume y que consume, el reloj que se desvanece, no es materia, es un mero objeto sin función, es una estructura que por medio de su aspecto blando



Fig. 5. El Gran Masturbador (1929).  
Salvador Dalí.

simboliza lo decadente e inestable que es el paso del tiempo, para unos estudiosos de la obra de Dalí, es la “*la pasión de vivir, sin razón*” y para otros “*la victoria del deseo sobre la presencia obsesiva del tiempo*”.

Desde su exposición en la Galería Pierre Colle de París, en junio de 1931, esta pintura se ha convertido en una de las imágenes que más ha sido

reproducidas, a la vez que, identifica a su autor, entre el gran público, incluso entre aquél público, que apenas tiene algún conocimiento previo sobre los objetivos o la naturaleza del arte contemporáneo. La teoría de Dalí sobre lo blando y lo duro encuentra en las estructuras de los relojes su máxima expresión, sobre todo como manifiesto del tiempo que se come y que come. Esta obsesión de espacio-tiempo que en el hombre de las primeras décadas del siglo XX, luchó por desvelar sus secretos, secretos que afloraron y se dieron a conocer como consecuencia de la *teoría de la Relatividad* de Albert Einstein. Teoría que perturbó el mundo científico e influyó en todas las áreas del saber desde ese momento, originando un cambio en el conocimiento y entendimiento que se tenía de las leyes que regían el universo hasta entonces conocidas y estudiadas. Y fue a partir de estas teorías, donde la obsesión de Dalí, del paso del tiempo y la obsesión por el espacio, le dieron argumentos razonados y reales para fundamentar sus obras.

Su obra "*La persistencia de la memoria* (1931)" (Fig. 4), tiene su culminación en otra de sus obras mas conocidas "*El gran masturbador* (1929)" (Fig. 5), que había tenido un gran impacto en el espectador. Tanto "*La persistencia de la memoria*" como "*El gran masturbador*", Dalí desea manifestar con ello, que el reloj no sirve, no es materia, no funciona, de manera que aparece la estructura blanda simbolizando la idea pasional, vivencial y no racional, sobre la cabeza de "*El gran masturbador*" como una masa viscosa, con un ojo, una pestaña y una gran nariz. Es el triunfo de los sueños que no están controlados por nada, es el canto al triunfo del deseo sobre la realidad. En definitiva, es la capacidad

de Salvador Dalí para mostrar, mediante imágenes inéditas, los mitos eternos del ser humano.

Otros estudiosos, insisten en la victoria del deseo sobre la presencia obsesiva del tiempo. Parece que estaba vinculado a una reflexión sobre la teoría de la relatividad, en la cual la postura de Dalí, abogaba por acabar con el existencialismo<sup>11</sup> y con la angustia del hombre ante su propio destino. Dalí veía en esta nueva forma de pensar, una liberación a los convencionalismos y al sentido conservador de la sociedad de principios de siglo XX, formulado una ideas sociales de mayor acción y participación en los destinos de la sociedad, tanto en el plano grupal como individual.

Retomando el ejemplo del niño, que crea su juego a partir de elementos comunes y cercanos a él (*como las ramas*), donde genera su participación de la acción del “jugar”, esta concepción de la acción y la participación, la podemos transpolar al accionar del juego, donde es por medio de la acción y la participación del niño en el jugar, cuando él se recrea, a partir de las sensaciones percibidas, descubre la “utilidad” de las sensaciones mediante el empleo de sus sentidos. “Hallando” en los sentidos, los diversos factores que alimentan la concepción de la participación y el goce en el juego, a partir de este accionar en el jugar. El juego genera diversos factores de gran importación para el conocimiento y desarrollo intelectual y físico del niño. Todo lo mencionado anterior es de gran importancia en el estudio e investigación en

---

<sup>11</sup> Doctrina filosófica contemporánea, impulsada por Kierkegard, Heidegger, Jaspers, Sastre, Marcel, etc. con distintas modalidades y signos: unos ateos, otros creyentes y, los más, agnósticos. Trató de fundar en el conocimiento de toda la realidad sobre la experiencia inmediata de la existencia humana propia. Diccionario Nuevo Espasa Ilustrado. Pág. 698.

estética, psicología, antropología, filosofía y demás asignaturas del pensamiento, ya que son elementos fundamentales, y forman una parte inherente, del ser humano en su educación.

Es en ese accionar participativo donde aprende, cimienta y fundamenta su ideales el ser humano, tanto interiores como exteriores que en última es la esencia de su ser, y encuentra su vínculo de unión con el otro, su acción de ser artífice y participante de la acción del jugar creativo.

### 1.1. El goce del juego

*Cuando se trata de si algo es bello, no quiere saberse si la existencia de la cosa importa o solamente puede importar algo a nosotros o algún otro, sino como lo juzgamos en la mera contemplación (intuición o reflexión) si alguien me pregunta si encuentro hermoso el palacio que tengo ante mis ojos, puedo asegurarme contestar: <<No me gustan las cosas que no están hechas más que para mirarlas con la boca abierta>><sup>12</sup>.*

Existen juegos infantiles que aún de mayores nos causan la misma sensación de cuando éramos niños. Por ejemplo los juegos de palabras “*piedra, tijera, papel*”, volar “*cometa*”, “*la peonza*”, etc. De pequeñas a las hijas de un amigo, les construimos entre mi amigo y yo, una cometa. La cometa tenía más o menos las dimensiones la estatura de la niña mayor (130 cm.). Su alegría y goce era tal, que la noche anterior a la construcción de la cometa, las dos niñas no pudieron conciliar el sueño. Al otro día, en el proceso de hacer la cometa, era tanta la emoción de las dos niñas, que por momentos perdían el control, al

---

<sup>12</sup> La Historia del Cubo. Simón Marchán Fiz, Pág. 25.

querer acelerar la construcción de la cometa. A cada uno de ellas le asignamos una tarea, mientras la niña pequeña nos ayudaba a cortar el papel seda, la niña mayor cortaba y limpiaba las varitas de la armazón de la cometa. Después armar y pegar cada una de las partes de la cometa y hacerle la cola con trozos de tela, les impresiono tanto el tamaño de la cometa, que no daban veracidad a lo que estaba viendo y tocando. Esa armazón de variados colores que relucía aún más al ver la alegría y el goce reflejado en sus infantiles caras.

Al día siguiente salimos a la una colina cerca de casa para volar la cometa, las niñas estaban emocionadísimas, en los primeros intentos de echar a volar la cometa fue frustrante, tanto para las niñas como para nosotros, porque la cometa no alzaba vuelo por su gran tamaño, pero como por arte de magia, de un momento a otro alzo vuelo, con tanta fuerza que el cordel por su fricción nos quemaba las manos. Cuando se estabilizo la cometa en el aire, les dejábamos a las niñas sentir la fuerza del viento sobre la cometa manifiesto por medio del roce del cordel en sus manos. Luego de pasado un tiempo, toda esa emoción y esa alegría se apaciguaron, por haber satisfecho sus expectativas de su juego en el proceso de construcción de la cometa, de ver el esfuerzo su trabajo, reflejado en esa armazón de colores, a la vez, ver todo esa fuerza del goce del juego de volar la cometa, y no solo por ser una cometa, sino la particularidad de esa cometa, su cometa. El goce del proceso constructivo de la cometa duro un tiempo determinado, que las niñas al pasar de los años, aún lo tienen marcado en su memoria, es un motivo de recuerdo en charlas familiares, aflora ese instante anecdótico, que las niñas, que ya son unas adolescentes, han mitificado a medida que ha ido pasado el tiempo.

El goce se cimienta en el disfrutar y es mediante el goce donde la acción en la participación desinteresada alimenta el hecho sensible del placer, cuando las niñas satisfacen su placer desinteresado, sin elementos de distracción, su participación en la construcción de la cometa, se hace real y emotiva, y es mediante la emoción y el disfrutar, donde el hecho estético se distancia de la acción del intelecto, hay una expresión en los carnavales de Barranquilla Colombia, que enuncia la vivencia del gozar *“quien lo vive es quien los goza”*.

De esa manera, Immanuel Kant (1724-1804) en su obra: *“Crítica del Juicio”* de (1790), desarrolla la idea del pensamiento estético, basado en el encuentro entre el sujeto y el objeto, por medio del un placer desinteresado, sin ataduras o consensos con el intelecto, un desinterés del objeto como tal, en sus formas. En la acción del objeto en sí, genera en el interior del sujeto un encuentro fortuito con la satisfacción, como lo ocurrido en la alegría y exaltación de las niñas, en cada uno de los procesos desarrollados en la construcción de la cometa, todo ello, mediante el vínculo intuitivo e instintivo del juego.

En la medida que este instinto de juego, evoluciona en la mente y el pensamiento infantil, surgen las diferentes etapas del entendimiento y explicación de la acción lúdica. Para el psicólogo Spencer el *“instinto de juego”* se explica como una energía biológica que puede verse de dos formas: una inferior y otra superior, la inferior, que es la actividad de acciones del juego por medio del deporte y la superior que son las actividades y cualidades creativas que conllevan el arte.

Según Spencer las facultades físicas y psíquicas del ser humano las desarrolla, con el fin de mantener un equilibrio orgánico del individuo. Su objetivo es



satisfacer sus necesidades vitales (*corporales*), quizá en la medida que las niñas construían la cometa, su accionar manual, las hacía compenetrarse, en manejar y controlar cada uno de los elementos, compositivos de la armazón de la cometa, y es en esa acción de contacto físico, con los elementos, donde se hace real el goce.

Según Spencer, los animales pertenecientes a especies superiores, por lo cual poseen más energía, que otras especies de la naturaleza, esa energía deben agotarla o canalizarla, por medio de satisfacer necesidades de moverse, saltar, idear estrategias de ataque y defensa, etc. Ese exceso de energía es “*liberada*” en acciones “*inútiles*” que a simple vista parecen simulando ser auténticas actividades con carácter “*serio*” útil. Estas actividades de estimulación, son llevadas a cabo al amparo del juego, en el desarrollo de simulacros, por medio de mecanismos y acciones de adaptación, de supervivencia al medio en el que viven. Sin este factor de aprendizaje temprano, por medio del juego, les sería

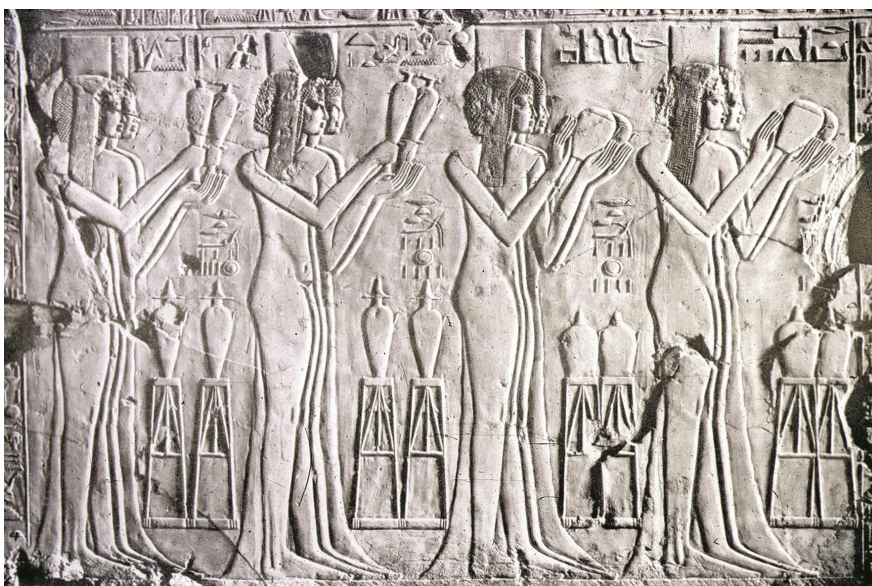


Fig. 6. Relieve de princesas egipcias con tocados y vasos de ofrendas.

imposible a los animales, adaptarse a las condiciones y circunstancias que el medio les presenta para su supervivencia, donde convive en constante competencia otros animales, mas débiles o mas fuerte. Asimismo, el ser humano, encuentra en este mecanismo de adaptación y comprensión de su entorno, el “*accionar del juego*”, en este “*accionar del juego*”, halla actividades y procedimientos, por medio de las cuales, canaliza su energía de aprendizaje y satisfacción, y es en el arte, donde desarrolla su máxima expresión lúdica de liberación. El juego es un simulacro de acciones y actividades para afrontar la vida cotidiana, es una preparación para el desarrollo de la integración e intervención, dentro del ámbito social del ser humano.

Otras teorías propuestas sobre el juego: El juego es una consecuencia del impulso de imitación; el juego es la expresión de un deseo de dominio o competencia; el juego es una actividad enteramente desinteresada<sup>13</sup>. Es una actividad desinteresada, porque en sí, el juego

no busca, es una acción en sí mismo, integradora de un deseo que se satisface en el instante de la acción de jugar; los participantes del juego, no desea



Fig. 7. Representación en piedra que representa el juego de la pelota. Arte prehispánico.

<sup>13</sup> Diccionario Akal de estética. Etienne Souriau.

continuar su accionar después de terminar de jugar, ese acto desinteresado de la acción de jugar, es lo que llamaremos “goce”, no genera compromisos, que es lo que hace la “acción de jugar”, interesante para el jugador o los jugadores.

Johan Huizinga (1872-1945) tiene una concepción opuesta a estos conceptos de juego, al sostener que el juego es una función inherente al ser vivo y no solo del hombre, dotado de libertad e independencia; en este sentido, el juego es una acción libre del pensamiento irracional<sup>14</sup>, es por ello, que en las niñas del relato, la acción de jugar es natural, no se interrogan el “*por qué juegan*” solo saben que por medio del juego, su espíritu se llena de goce, de un placer desinteresado y solo son concientes las niñas, que en la medida que se repita esa acción, serán nuevamente participes, aunque no en la misma intensidad, de esas sensaciones de placer.

En conceptos Kant, el juego esta libre de las facultades del conocimiento y del entendimiento. El juego al estar libre de estas facultades, adquiere ese carácter de libertad porque “*ningún concepto las limita a una regla de conocimiento determinada*”.

Y es mediante esta sensación o facultad de libertad, donde el placer desinteresado no tiene límites, que determinen su accionar, en la realización o creación de nuevas propuestas o acciones dentro del juego. Esta facultad de libertad, nos hace participe al entendimiento (*razón*), sino que lo anula, siendo este simulacro de anulación, la que hace, que el acto de jugar, sea un acto

---

<sup>14</sup> Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo mas que cosas mecánicas, nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo mas que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional. Homo Ludens. Johan Huizinga. Pág. 15.

creativo. Acto creativo reflejado en todas las facetas de desarrollo y evolución social del ser humano.

Por ello, Huizinga al igual que Gadamer, a su vez, ven en el juego un fenómeno creador de cultura<sup>15</sup> que se manifiesta y se hace presente en el derecho, en la guerra, en el saber, en el arte, en toda actividad humana. En la acción de juego, hace posible que pueda hablarse de cultura o de épocas en una cultura, en los cuales el elemento lúdico queda reducido, pero no eliminado. El elemento lúdico en su esencia predetermina la vida en las diferentes etapas históricas, fundamentado en el desarrollo y evolución de cada una de las facetas que conforman el engranaje de las actividades sociales.



Fig. 8. Dos grabados que representa el error de la guerra.  
Otto Dix.

el arte de romano de la república de la época imperial, el arte prehispánico de la diversas culturas americanas (*Fig. 7*), el arte de los diferentes pueblo

---

<sup>15</sup> Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico. La actualidad de lo bello. Hans-Georg Gadamer. Pág. 66.

africano y asiático o el arte de entre las dos grandes guerras europea del siglo XX (*pintores alemanes como Otto Dix (Fig. 8), su temas más recurrentes son los horrores de la guerra y crítica social*). Existen elementos tanto sociales y culturales que determinan su identidad.

De esta manera podemos concluir, que mediante el juego como goce, los seres humanos hemos construido, por medio de, un lenguaje lúdico, a la vez que simbólico, las diferentes manifestaciones culturales y sociales que nos identifican.

## 1.2. La experiencia estética como juego.

*...cómo se describen los Alpes todavía en los relatos de viajes del siglo XVIII: montañas terroríficas, cuyo horrible aspecto y cuya espantosa ferocidad eran sentidos como una expulsión de la belleza, de la humanidad, de la tranquilidad de la existencia. Hoy en día, en cambio, todo el mundo está convencido de que las grandes formaciones de nuestras cordilleras representan, no solo la sublimidad de la naturaleza, sino también la belleza más propia<sup>16</sup>.*

La experiencia estética nace de la acción de juego, si entendemos el hecho estético, como la acción de manifestar las emociones<sup>17</sup> y sentimientos, por

---

<sup>16</sup> La actualidad de lo bello. Hans-Georg Gadamer. Pág. 82.

<sup>17</sup> En el arte, suele dedicarse, expresa <<emoción>> mediante y por estados emociones. Se debe a los <<sentimientos>> y transmite sentimientos. De uso común en el actualidad, los términos emoción y sentimiento no gozan de una alta reputación. La persona emocional es la dada a impulsos irracionales, la persona que razona mal, y los sentimientos, la mayoría de las veces, connotan vaguedad de cognición: una persona que no conoce con seguridad se apoya en el mero sentimiento. No es de extrañar que una actividad basada en la emoción y el sentimiento levante sospechas.

medio de actos y acciones surgidas de la sensibilidad y manifiestas en actitudes expresadas por el movimiento del cuerpo (*la danza, el teatro*), el gesto de la manualidad (*la pintura, la escultura, etc.*), la palabra hablada y escrita, etc., todo acto de expresión del ser humano, son el vínculo de unión con nuestro semejante: en de nuestro actuar, empleando un sinnúmero de sensaciones, donde cada acto es fruto de hechos vividos.

Cuando juegan los niños, coexiste entre ellos, un orden en el caos, la expresión de sus primeros juegos, es simple, hallan en el “*actuar del jugar*” toda la belleza de acción y goce, cada gesto, cada movimiento está imbuido en un placer estético dentro del juego, cada juego, para ello corrige esas acciones y gestos dentro del juego, en él busca ese movimiento, esa acción que se ajuste, a sus deseos o le cause placer en el desarrollo del juego. Se expresa, nos expresamos, por medio de nuestras vivencias, que a la vez, de ser parte individual y colectivamente de nuestra memoria, crea un ambiente donde el

---

Estoy convencido de que estos términos son inútiles hasta en la teoría psicológica general. Lo que se suele designarse como <<*una emoción*>> es en realidad un conglomerado de tres componentes: un acto de cognición, una lucha motivacional causada por la cognición y despertar causado por ambas. Suponga el lector que durante un paseo encuentra un reptil que reconoce como una serpiente venenosa. Este acto de cognición produce en usted un impulso emocional de escapar, y la intensidad del suceso hace que su corazón lata rápido y que los impulsos bombeen más profundamente. Obviamente, solo el tercer componente representa la cualidad mental concreta que se puede llamar con mayor propiedad <<*emocional*>>; a las dos primeras se las interpreta mal al darles este título. En consecuencia, toda experiencia a la que se llama <<*emoción*>> se describe falsamente como una manifestación meramente secundaria, por no mencionar el hecho de que toda actuación humana de cierta complejidad contiene los tres componentes, ya sea la solución de un rompecabezas, un descubrimiento astronómico o una propuesta de negocios. En otras palabras, ¿o la conducta humana no consiste en otra cosa que emociones, o no existen las emociones. Consideraciones sobre la educación. Rudolf Arnheim. Pág. 44.



niño o la niña, mezclan o agregan acciones de otras acciones, originando un hecho de intertextualidad<sup>18</sup>.

Este hecho o acción de conjugar y amalgamar experiencias de juego, son el fruto y origen de la civilización, y es a través de la intertextualidad, donde la civilización en constante proceso de progreso, algunas veces circular y otras veces lineal, permiten al ser humano conectarse con su memoria grupal, tanto presente como pasada, creando hilos de conexión con su energía individual presente, fomentando en su ser, el arte (*como hecho estético*) se incube, como una acción inherente del pasado primigenio, acciones que evolucionan a partir de factores que enriquezcan su sensibilidad estética. Es por medio del accionar de la experiencia estética, producto del goce del juego irracional, donde el ser humano encuentra sus ganas de expresarse y es mediante el juego donde se hace libre.

En un taller modelado (*Fig. 9*) en arcilla con niños de 7 a 9 años, niños y niñas que están en etapa escolar, que han tenido experiencia en sus colegios o clase extracurriculares. Los niños en su mayoría manifestaron que los objetos hechos con arcilla eran elementos utilitarios, mencionando o asociando la arcilla a objetos como: ceniceros o jarrones, este encasillamiento de un material como la arcilla a mencionados objetos, es debido a que son acciones que están predeterminadas en su memoria, codifican un material (*arcilla*) con un objeto

---

<sup>18</sup> La intertextualidad es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos (orales o escritos), ya sean contemporáneos o históricos, el conjunto del textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye en la producción como en la comprensión del discurso. Término de intertextualidad fue acuñado por Julia Kristeva, en su ensayo: "*Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela*" (1967).

conocido y aprendido de forma mecánica, donde la experiencia estética y el goce del juego están cercenados. (Ver anexo 1).

En esta actividad solo deseaba enseñarles el manejo técnico básico de la arcilla, y elaborar un objeto pero sin tener un modelo a repetir. La actividad estuvo dividida en tres fases:

1. Concienciación del material (*arcilla*).
2. Manejo básico de la técnica de modelar en arcilla.
3. Modelar en arcilla un objeto de libre elección, sin referencia previa.

En la primera fase de concienciación de la materia, cuyo objetivo era, conocer el material (*arcilla*) de una manera mas conciente, hacerles sentir y ver a los niños el material (*arcilla*), como un elemento, que por su materialidad maleable, esta “viva” de una manera alegórica, al igual que a nosotros, también tiene “*sentimientos*” y como a nosotros, nos gusta que nos traten bien, así mismo la arcilla desean que la tratemos; ¿y como deberíamos demostrarse (*arcilla*)?, pues por medio de las caricias al amasarla. De esta manera, al amasarla



Fig. 9. Niños modelando con arcilla



mediante caricias, le damos la forma deseada. Mientras voy dándoles estas instrucciones, paso por cada uno de los niños dándoles un leve masaje en sus hombros, simulando sus hombros como si fuera la arcilla, para demostrarles la intensidad y la fuerza que deben utilizar en el amasado de la misma, a la vez, les explico que la intensidad empleada en el amasado, es nuestra manera o forma de comunicarnos con la arcilla. Luego, les indico que cierren los ojos un instante, para que sientan el frío, la humedad, la textura y la suavidad de la arcilla.

Terminada esta primera fase de preámbulo al ejercicio de manejo básico de la técnica de modelar en arcilla, se les explicó porque tienen que permanecer con las manos húmedas, pero no empapadas, así mismo el manejo de la espátula y demás elementos de modelar.

La tercera fase, modelar en arcilla un objeto de libre elección, sin referencia previa. En un comienzo fue complicado, como en otras ocasiones que he trabajado con niños y niñas, cuando se les *“dice que el tema a modelar es libre”*, se bloquean, esto es debido a que están acostumbrados, los que han tenido experiencia con arcilla, en clases extracurriculares o talleres vacaciones, a elaborar objetos predeterminados por su profesor o instructor, los objetos de referencia mas comunes son los *“ceniceros y floreros”* que con facilidad asocian a la arcilla. Les hago ver que es una clase de modelado y no de cerámica, dándoles pautas de cual es la diferencia entre la cerámica y el modelado, como ejemplos de fácil comprensión. A partir de aquí, les planteo según el momento, diferentes temas, aunque convencionales y cercanos para ellos, como es inventar un cuento a partir de un relato que les narro, y se lo

dejo inconcluso para que lo terminen o decirles que se imaginen, que forma tienen los personajes (*elegir un personaje*) o el ambiente en que se desarrolla la historia o elementos compositivos de tome como tema principal la naturaleza (*el mar, las montañas, el cielos, la fauna y la flora, etc.*). Además doy ejemplos, de cómo pueden inventar sus propios objetos que no necesariamente tiene que ser útiles, que a partir de combinar elementos geométricos que conocen, pueden crear otras formas que sean suyas y les guste. Y es en el momentos que se aleja el miedo y esa responsabilidad de lo bonito, reconocible y útil, cuando su ingenuidad e imaginación aflora. Cada niño y niña, comienzan a afrontar y vencer sus dificultades e inseguridades, a elaborar elementos en su ingenuidad ingeniosos, aunque no todos en un primer momento se arriesgan, debido quizás, en por el temor a la masa informe de la arcilla.

Pero es a partir de perder el miedo, cuando afloran esas cualidades innatas al ser humano de expresarse. Mediante la creación de estos elementos los niños y niñas, es cuando observas que a medida, que desarrollan el ejercicio su estado de ánimo, reflejado en sus caras, se transforma y reflejan la incertidumbre y la emoción, cuando ven que toma forma su idea, generando un sentimiento de satisfacción, placer.

Los niños desarrollan esa capacidad de disfrute de goce y de disfrute del juego estético, en la medida, en que ven la materialización de un objeto del cual se han apropiado, siendo fruto de su esfuerzo e imaginación.

Esa satisfacción de los sentimientos sensibles del ser humano, en este caso de los niños, que han realizado un objeto producto de su inventiva e intelecto, les proporciona, a ellos, un placer desinteresado; un placer manifiesto por medio

de la creación de ese objeto; que a su vez, les genera un sentimiento individual y personal de sublimación (*exaltación, engrandecimiento*) que les produce sensaciones, percepciones y emociones, enriqueciendo sus ideas de percepción del mundo exterior, de una manera diferente y original, haciendo participe a los niños y niñas de la experiencia estética por medio del juego.

Ahora bien, la experiencia estética, se alimenta de actividades lúdicas, de recrear y fomentar en la vida cotidiana, acciones de placer, cada una de estas acciones hacen que el ser humano participe del hecho sensible, el hecho sensible, a su vez, está en constante cambio y constante movimiento.

Siendo aún estudiante de artes en la universidad, tuve la oportunidad de trabajar con niños de educación básica primaria, en escuelas de barrios de zonas marginales de Bogotá, en estas escuelas realizando talleres de dibujo y pintura en horario extracurricular. Esta actividad realizada a través de un plan de educación ciudadana emprendido por la Alcaldía (*ayuntamiento*), Mayor de Distrito de Bogotá cuya finalidad era fomentar actividades artísticas y lúdicas a niños de comprendidas entre 7 a 11 año, niños pertenecientes a zonas de exclusión social.

La problemática social presente en estas zonas de Bogotá era o es muy compleja, con un alto índice de deserción académica, debido a factores muy diversos. Entre los que se detectan en primera instancia es la falta de recursos económicos por parte de los padres y el complejo entramado familiar de numerosos miembros conviviendo en espacios muy reducidos, casi hacinados; a demás, a ello había que sumarle la falta de motivación hacia el estudio,

producto en parte, del entramado social y el desequilibrio emocional de los niños como resultado de todas estas circunstancias.

Unas de las actividades de pintura era aprender a manejar el contraste de valores lumínicos de blanco a negro. El ejercicio consistía en tomar un papel de formato Din A3, el papel se dividía en dos partes, en un lateral empleando pintura acrílica blanca y negra, se realizaba una degradación de blanco a negro, luego los niños con estas dos pinturas, debían realizar un trabajo con temática libre. Es en esta fase del ejercicio, al igual que el ejemplo anterior, los niños se bloqueaban, para seguir adelante en el trabajo, en su mayoría pedían un elemento para poder reproducirlo, esto era debido a estar acostumbrados a realizar en su clase de artística esquemas ya elaborados en libros o repetir esquemas o dibujos realizados por el profesor en el tablero o pizarra.

La estrategia, al igual que la anécdota anterior fue, primero motivar a partir de inventar una historia simple, con elementos fácilmente reconocibles y manejando una situación en concreto, eso sí dejando el final de la historia inconclusa, para ser terminada por los chicos. En principio fue muy complejo para ellos, pero a medida que se hablaba en grupo fueron surgiendo hechos y circunstancias que les animó a darle cada uno un final. La historia relatada era:

*“un niño iba caminando por el campo, cuando de pronto en la lejanía observo un bosque de árboles muy grandes, que formaba un pasadizo que a medida que se caminaba por el, se iba haciendo mas oscuro, pero en el fondo se veía una luz muy pequeña en un primer momento, pero que a medida que se acercaba el niño se iba haciendo mas grande...”*

Aquí terminaba la primera parte del cuento, a partir de ahora los chicos debían continuar. Cada uno elaboró una historia (Fig. 10) a partir de “su asombro al pasar ese halo de luz”, en su mayoría guardaban similitudes, pero en esencia empleando su imaginación, pero en muchos casos, sus comentarios estaban encauzados, viciados, contaminados, manipulados o motivados por personajes o hechos producto de programas de dibujos animados presentados en la



Fig. 10. Trabajos de pintura de niños y niñas asistentes al taller

televisión. Al terminar los ejercicios se presentó la socialización al grupo de los trabajos realizados, para compartir las experiencias vividas por los chicos y chicas, en el desarrollo del ejercicio y así tener una visión mas general de cómo

cada uno solucionó y afrontó su trabajo. Las experiencias relatadas tuvieron un punto en común en la parte técnica: como la facilidad de realizar el claroscuro, al comprender a proporcionar las cantidades, al mezclar la pintura blanca con la negra, para obtener los grises deseados, para ello emplearon la medida de chapas (*tapas o checas*) embases de refresco, para obtener las proporción justa de la pintura, para al mezclarlas obtener el tono deseado.

En lo referente, a la segunda parte del ejercicio, consistente en el tema a pintar, fuera de libre elección, genero en un primer instante, un bloqueo en todos los chicos, al igual que el ejercicio anterior, cada chico manifiesta, su “*frustración*” por no saber, como afrontar el ejercicio, hasta el momento que se les ofreció la oportunidad de terminar o finalizar una historia iniciada por mí. Aunque esa solución también presentó sus dificultades, dificultades que se fueron disipando, a partir de comentarlas y dar ejemplos o pautas de cómo continuar el cuento, se pudo encaminar y entender por todos el tema. Durante el desarrollo de esta segunda parte del ejercicio, algunos disimuladamente trataban de copiar al compañero, que le quedaba más cercano, pero luego se dieron cuenta que la continuación de la historia de su compañero no les convencía y que la solución al ejercicio no era tan compleja, y podían dar su punto de vista, que todos eran validos, por muy simple que fuera el final..

Pero hubo un chico menudo, de contextura fuerte, tenía alrededor de unos 7 años aproximadamente. Me llamo la atención la forma en que resolvió el ejercicio, con una rapidez asombrosas, con las cosas claras, su pintura tenía una fuerza expresiva, como no había visto antes en otros chicos de su edad. Su pintura a primera vista, era la representación abstracta, toda la superficie

exterior estaba pintada de negro y degradado con tonos grises hacía el centro del cuadro, terminado en un rectángulo blanco. Cuando le pregunte sobre lo que había pintado, me dijo:

*“que él estaba en el fondo de una tumba, enterrado, porque había muerto y se encontraba dentro de un cajón boca arriba, miraba el cielo, que veía a través del rectángulo que representaba la abertura de la tumba”*

En un primer instante me dejó perplejo, un niño tan pequeña tuviera esa facilidad de abstracción y tener tan claro el concepto a transmitir, como es la acción de estar muerto, representado en una imagen tan simple (*rectángulo negro degradado en grises hasta un rectángulo blanco*), pero a la vez con una visión tan trascendental. Una visión de abstracción de la muerte tan clara, en un sentido formal, a la vez que gráfico y crudo.

Esta experiencia, me ha llevado a pensar, mucho tiempo después, qué el “*sentido de contemplación*” de las cosas, surge de un hecho personal e individual, cuando nacemos estamos abiertos a las sensaciones que percibimos de nuestro entorno, pero existe un primer momento, donde comenzamos a adquirir prejuicios, prejuicios que con el tiempo nos llenan de temores y miedos, prejuicios que crean muros infranqueables y complejos para derribar. Estos niños y niñas estaban en esa etapa, de absorción de esos prejuicios, producto de una educación deficiente de repetir esquemas predeterminados (*estereotipos estéticos*), dejando de lado el hecho de la contemplación (*imaginación*) a través de sus sentidos, de ver más allá de la mera percepción

objetiva, dejarse llevar por su conciencia subjetiva, donde surge la experiencia estética como juego.

Volviendo al relato del niño que realizó el cuadro abstracto sobre la muerte, y que en la simpleza del hecho y lo complejo de su significado, me enseñó, que estamos los adultos en cierta medida llenos de complejos y prejuicios, que nos ciegan muchas veces y solo vemos o contemplamos las cosas a partir de estereotipos objetivos y no dejamos fluir la acción de nuestra experiencia estética, con sus elementos subjetivos, de goce, de juego, el gesto del placer desinteresado.

Elementos esenciales para Kant, cuando se le pregunta por su *“sentido de la contemplación”*, Kant, responde con la ironía de que: *“es mejor penetrar mas allá de la simple representación”*, lo comunicable no esta solamente en lo visiblemente representado, sino en la conciencia subjetiva del que contempla, no siempre la comunicación debe ser un relato objetivo y obvio de la naturaleza, ya que la abstracción forma parte del hecho diferenciador y cognoscitivo del ser *“humano”*.

En esta acción de la experiencia estética como juego, se hace presente mediante los participantes o interlocutores del juego, el que plantea el juego y el que participa o los participantes del juego. El juego como una obra creada a partir de una acción determinada, como por ejemplo: el cuadro abstracto del niño, que representa en un rectángulo degradado de sus bordes exteriores de negro a blanco. Esta pintura tendrá, para el que la contempla un significado a primera vista formal, un rectángulo negro y uno blanco; pero si el observador lo contempla más detenidamente por un tiempo prolongado, seguramente le



llegara a su memoria, un número indeterminado de imágenes y quizá de preguntas, las cuales en cierta medida cambie la forma de ver esta representación. Esta mirada reflexiva, tal vez tendrá otra connotación de un significado más abierto y hasta contradictorio. Esta nueva visión seguramente le dará un aura más cercano y quizá más intimista.

### 1.3. El símbolo como juego.

*En la feria, en el crepúsculo del día, observé al alfarero golpeando su barro mojado: y con su lengua del todo arrasada, el barro murmuró: "¡suave, hermano, suave, por favor!"<sup>19</sup>*

Como ilustración y preámbulo al tema del símbolo como juego, daré como ejemplo una actividad realizada sobre la memoria de los “*lugares que habitamos en común*” (Fig. 11), como son: los mercados públicos o las celebraciones de fiestas populares (*fiestas patronales, días históricos, etc.*), en especial el hecho religioso (*semana Santa*), por todos estos hechos sociales, tienen una gran carga simbólica, debido a nuestra educación judeo-cristiana. donde las celebraciones, fiestas y ritos sociales están asociados al hecho religioso, al haber vivido estas experiencia desde temprana edad, hemos acumulando recuerdos con una gran carga simbólica, que se manifiestan en un sinnúmero de sensaciones sensoriales, experiencias adquiridas a través, de percibir olores, sonidos, sabores, colores, escenificaciones de hechos

---

<sup>19</sup> Los Rubaiyat. Omar Khayyam. Pág. 80.

religiosos (*procesiones, actos sacramentales etc.*) y demás elementos o hechos simbólicos, pertenecientes a la celebración con sus particularidades.

La actividad estaba dividida en dos fases:

1. Visitar el lugar elegido.
2. Realizar una obra, a partir de la información recolectada.
3. La primera parte consistía en visitar el lugar como observador y en una libreta, tomar apuntes: donde se consignaba una descripción escrita y dibujos ilustrativos, la finalidad de estos apuntes era recolectar la mayor información posible del lugar de estudio, en este caso se eligió la Semana Santa, debido a la cercanía a celebrarse en la ciudad, además de tener la particularidad de celebrar el día del patrono de la ciudad del “*Santo el Eccehomo*”, el lunes de Semana Santa.

La festividad del “*Santo el Eccehomo*”, tiene para los habitantes de la ciudad un fuerte vínculo religioso y simbólico, hace parte de las cuatro leyendas vallenatas de la ciudad: la “*sirena del Río Guatapurí*”, el “*Milagro de la Virgen del Rosario*” y la de “*Francisco el Hombre*” que venció al diablo cantando en acordeón el credo al revés. La Semana Santa de la ciudad de Valledupar, como otras Semanas Santas, celebradas en otras partes de América latina, tiene sus particularidades debido al sincretismo<sup>20</sup> religioso desarrollado en

---

<sup>20</sup> Sincretismo: Recepción y reinterpretación de elementos culturales extranjeros y su mezcla con elementos de su propia cultura. El significado aparece especialmente a menudo en religiones, dioses y elementos culturales que se reciben y se mezclan. Diccionario Duero. Antropología y cultura. Pág. 165.

estos lugares de confluencia de diversas culturas (*indígena, europea y africana*) que han originado unas maneras y formas de celebrar la fiesta santa.

Una particularidad es que prima una organización caótica, que a primera vista, uno se desconcentra con facilidad, hasta pasado un momento de estar imbuido en el lugar, no se esclarece y comienza a entender los códigos y formas de



Fig. 11. Imágenes de la actividad “lugares que habitamos en común”.

comportamiento presentes en cada rincón, cercana a la iglesia principal. Todo tiene un orden predeterminado intangiblemente pero comprensible en la medida que vamos siendo parte del lugar. Todo momento, cada lugar del centro de la ciudad está marcado por un ritual y una escenografía, desde la venta de artículos religiosos, hasta la afluencia de gente entrando y saliendo de los actos litúrgicos, todo está inmerso entre un ambiente de aromas, colores, sabores y solemnidad. Los chicos se organizaron en grupo y se distribuyeron en las diferentes zonas del mercado, para tomar los apuntes pertinentes para el desarrollo de sus trabajos. (*Ver anexo 2*).

Luego, en el taller, cada uno de los estudiantes debía elaborar una obra con toda la información recolectada. El trabajo podía ser bidimensional o tridimensional, lo que sí tenía como regla primordial, era no debían reflejar una connotación directa o obvia de la idea a representar. La metodología empleada, era primero: socializar cada uno de los trabajos y luego dejar que sus compañeros dieran su opinión y criterio, sobre cada una de las obras. En estas intervenciones cada estudiante debía de tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Elección del lugar de estudio.
- Manejo técnico.
- Manejo de la imagen o representación.
- Manejo de la Idea o concepto a transmitir.

Cada una de las obras realizadas de forma global, presentaban una imagen en cierta medida, obvia de la idea a expresar. Pero por medio de la charla en

grupo, se observó que los elementos estructurales empleados y desarrollados en las obras, representaban la idea, de una manera muy directa, sin dejar espacios a una construcción conceptual mas subjetiva, hacía el observador.

Cabe resaltar algunos trabajos, aunque las pinturas y dibujos, estaban realizados, por medio de elementos gráficos realista del lugar de estudio, estuvieron acertados en el manejo de los colores y algunos elementos simbólicos, en la medida que, plasmaban y transmitían la sensación de la atmósfera que identificaba el lugar. Otros trabajos, relataban lo caótico del lugar, a demás de reflejar el cúmulo cultural presentes en el sitio, debido a que existe una zona donde llegan las diferentes etnias indígenas del lugar, con sus trajes y costumbres, bajan de la sierra a celebrar a su manera la Semana Mayor, dando al lugar un significado muy especial y simbólico.

En la socialización de una de las obras (*fondo violeta y en el cetno un triangulo blanco*), la explicación conceptual: el triangulo blanco, reprentaba la trinidad (*Padre, Hijo y Espíritu Santo*), y lo violeta<sup>21</sup>, color litúrgico<sup>22</sup> por excelencia, de gran presencia en las celebraciones de Semana Santa.

---

<sup>21</sup> El violeta o púrpura: simboliza penitencia y duelo. Se lleva durante la Semana Santa, los domingos de cuaresma y en los cuatro domingos de Adviento. El violeta era el color preferido para las túnicas de los antiguos reyes. La palabra “*púrpura*” proviene del griego “*porphyra*”, una especie de marisco del que se obtiene un tinte de este color. La palabra “violeta” proviene del latín “*viola*”, el nombre de una planta púrpura azulada.

[www.diocesisdecanarias.es/preguntasrespuestas/colores-en-la-liturgia-su-significado.html](http://www.diocesisdecanarias.es/preguntasrespuestas/colores-en-la-liturgia-su-significado.html)

<sup>22</sup> El papa Inocencio III (1198-1216), fue quien esbozó el uso de los colores litúrgicos. Basó su simbolismo en la interpretación alegórica de los colores y las flores mencionadas en las escrituras, especialmente en el libro del Cantar de los Cantares, donde los colores juegan un importante papel en la liturgia.

Otro trabajo, el material elegido fue la parafina y la imagen era un dibujo a carboncillo, representaba una procesión. El dibujo estaba impregnado con parafina, sobre el carboncillo, dándole una atmósfera de penumbra, a demás de emanar el olor de parafina quemada, olor que abunda en las iglesias durante estas festividades.

Todas estas obras tenían como eje principal el recuerdo, el sentido de pertenencia y memoria que cada chico, haberse criado y observando desde niño, todas estas situaciones, reflejaban en sus obras plásticas ese sentido descriptivo e intuitivo de estos lugares emblemáticos para sus recuerdos.

Desde esta perspectiva, el símbolo juega un papel esencial en la pretensión de traer el recuerdo a la memoria a un estado presente. Los antiguos latinos emplearon la llamada “*tessera hospitalita*” que consistía en una tabla del recuerdo a través de la cual el anfitrión y el huésped recordaban el vínculo de su amistad. La “*tessera hospitalita*” consistía en dividir una tablilla de barro en dos partes iguales, una de las partes se la entregaba al anfitrión, para que en un futuro el huésped recibiera su casa, ya sea al anfitrión o a uno de sus descendientes, se reconocería o identificaba al anfitrión por medio de la unión de las dos fragmentos de la tablilla de arcilla, que deberían coincidir, este recordar es el origen del símbolo, de separación y unión.

Esta unión de las dos partes de la tablilla de arcilla, es el juego que convive mediante reglas, codificadas simbólicamente. Platón, por intermedio de su

personaje Aristófanes, narra la fábula de los hombres esféricos<sup>23</sup>, relata que los hombres eran seres esféricos en su origen, pero al querer compararse con los dioses, fueron castigados a ser cortados en dos mitades origen de los Femenino y lo masculino. Ahora cada uno de estas dos mitades, vagan por el mundo buscando su complemento. Como metáfora, del ser humano, representada en las dos tablillas de arcilla, la “*tessera hospitalita*” es un fragmento de soledad, separación y nostalgia, cumple la esperanza de hallar el elemento integrador de complemento, su símbolo de unidad.

---

<sup>23</sup> Era, en efecto, entonces el andrógono una sola cosa, como forma y como nombre, participe de ambos sexos, masculino y femenino, mientras que ahora no es mas que un nombre sumido en el oprobio. En segundo lugar, la forma cada individuo era en su totalidad redonda, su espalda y costados formaban un círculo; tenían cuatro brazos, piernas en número igual que brazos, dos rostros sobre el cuello circular, semejantes en todo, y sobre estos dos rostros que estaban colocados en sentidos opuestos, una sola cabeza; además cuatro orejas, dos órganos sexuales y todos el resto era tal como se puede uno figurar por esta descripción. Caminaban en posición erecta como ahora, hacia delante o hacia atrás, según deseara; pero siempre que le daban ganas de correr con rapidez hacia como los acróbatas, que dan la vuelta en campana haciendo girar sus piernas hasta caer en posición vertical y, como era entonces ocho los miembros en que se apoyaban, avanzaban dando vueltas sobre ellos a gran velocidad. Eran tres los géneros y estaban así constituidos por esta razón: porque el macho fue en un principio descendiente de la sol; la hembra, de la luna, ya que la luna participaba también de uno y otro astro. Y circulares precisamente eran su forma y su movimiento, por semejanza con sus progenitores. Eran, pues, seres terrible por su vigor y fuerza; grande era además la arrogancia que tenían, y atentaron contra los dioses. De ellos también se dice, lo que cuenta Homero de Efialtes y de Oto, que intentaron hacer una escalada al cielo para atacar a los dioses. Entonces, Zeus y los demás dioses deliberaron que debían hacer, y se encontraban en grande aprieto. No les era posible darle muerte y extirpar su linaje, fulminándolos con el rayo como a los gigantes, pues en ese caso los honores y los sacrificios que recibían de los hombres se hubieran acabado, no tampoco consentirles su insolencia. Con gran trabajo, Zeus concibió una idea y dijo: “Me parece tener una solución para que pueda haber hombres y para que, por haber perdido sus fuerzas, cesen su desenfreno. Ahora mismo voy a córtalos en dos a cada uno de ellos y así serán a la vez más débiles y mas útiles para nosotros por haberse multiplicad número. El Banquete. Platón, Pág. 56-57.

El símbolo es quien hace de vínculo de separación y nostalgia, pero a la vez de unidad. Esta separación, nostalgia y unidad, son las vivencias de la actividad de observar y vivir esos momentos no como observadores, sino como participantes de los diferentes ritos y acciones del culto. Aunque, las diferentes connotaciones simbólicas, encierra un punto en común, como es el hecho repetitivo de la acción del acto litúrgico y la participación de cierta manera activa, en las procesiones y demás acciones del cultos, donde los códigos de conducta de solemnidad, hacen del lugar, su lenguaje de participación, en un rito compartido entre todos, eje esencial en la comunicación dentro de la celebración.

Naciendo finalmente del símbolo, un elemento surgido a partir de un sinnúmero de circunstancias, originadas en el desarrollo del juego social, que a través de diferentes factores se organiza y fundamenta en un todo (*la celebración*).

#### **1. 4. El juego del lenguaje: la palabra.**

*No es la ciencia, sino el lenguaje creador el que ha dado origen, a la vez, a la palabra y al concepto; el lenguaje, es decir, los infinitos lenguajes del mundo<sup>24</sup>*

En la génesis de la vida, en el comienzo, todo era caos y oscuridad<sup>25</sup>, el poder del verbo, el sonido de la palabra, hizo que todo se organizará, las cosas

---

<sup>24</sup> Homo Ludens. Johan Huizinga. Pág. 45.

<sup>25</sup> La creación. Al principio Dios creó el cielo y la tierra. La tierra era soledad y caos, las tinieblas cubrían el abismo; y el espíritu de Dios aleteaba sobre las aguas. Dios dijo: "Haya luz" y hubo luz. La Santa Biblia. Pág. 22.



sin sentido se ordenaron, la palabra les dio el sentido de existir y hacerlas presente.

La palabra nombra, hace presente el imagen en la memoria a partir del recuerdo, que trae a la mente lo que conoce su experiencia, que se encuentra en el pensamiento como huellas.

Como el juego infantil de relacionar palabras, que se van hilando por una acción o característica que se encuentra en el significado de la palabra. El juego consiste en comenzar con una palabra al azar, “*brazo*”, el jugador que comienza dice: con “*la fuerza de los brazos, lanzo la pelota*”, el siguiente jugador, “*tengo una pelota de color azul*” y así sucesivamente, el

sonido de la palabra trae a la mente, además del significado de la palabra, una acción, que a su vez es producto de la experiencia, fruto de los recuerdos guardados en la memoria, por medio de una acción de concadenar los recuerdos, recuerdos que dejan una indeleble huella.

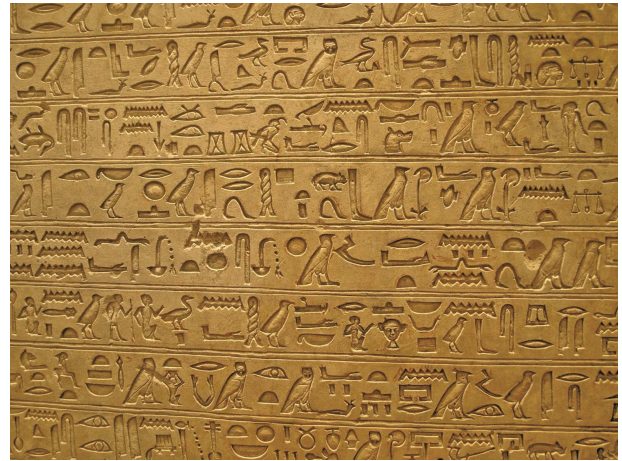


Fig.12. Relieve sobre muro de piedra, escritura de jeroglífico.  
Cultura egipcia.



Fig. 13. Escritura cuneiforme sobre tablilla de arcilla.  
Cultura sumeria.

La huella es nostalgia, hace al ser humano cómplice de la conveniencia de participar del juego simbólico de los recuerdos. Y es mediante el juego de relacionar palabras y elementos, cuando se hace partícipe el ser humano de la danza, donde el instinto del movimiento se hace palpar y sentir su respiración, elevar su cuerpo, llevarlo hasta el agotamiento, a la frontera, entre el límite de lo racional y lo irracional, donde la música equilibra su forma, una forma danzante, el

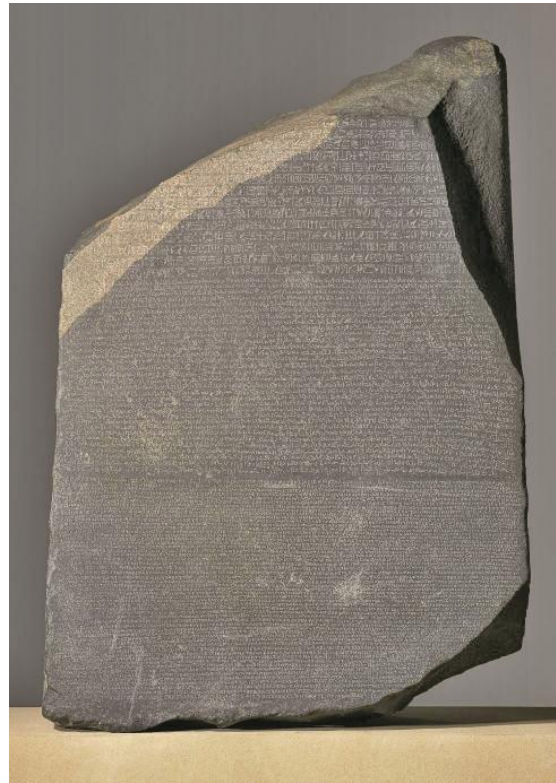


Fig.14. Piedra de Rosetta (197 a.C)  
Egipto.

cuerpo como una escultura en movimiento, espacio que ocupa el cuerpo del danzante y su misterio, el lenguaje y la palabra por medio del movimiento.

El ser humano busca formas en masas informes, el juego es para el hombre la búsqueda del Proteo, la forma (*quien tenía el poder de metamorfosearse*). En esa búsqueda dentro del juego, el juego está ligado al goce y al sacrificio, la nostalgia que se encuentra presente en su obra, que a su vez las manipula por medio de las reglas del juego, hechas reales al ser mentadas, el sonido de la palabra.

El sonido de cada palabra es inherente a su significado, es signo de su peculiar existencia. Es por medio de la palabra donde el ser humano marca un territorio, entre su acto de concebir, convivir y convenir, con su yo, con su entorno natural, ocupado por otros individuos, en su estado sensible.

La palabra es el gesto, que hace al ser humano participe del deseo oculto en su memoria de su pasado, de su estado sensible, como cuando en el juego de las palabras, emplea con gran facilidad el significado de éstas, al relacionar las acciones pertenecientes al significado de cada palabra mencionada, en esta relación de palabras, encuentra su mejor aliado en el mundo de las ideas. Está relación de palabras, actúa como gestos del lenguaje que remite al imaginarse el futuro y su incertidumbre del desenlace en el desarrollo del juego.

Este relacionarse a través del juego de palabras, hace al ser humano, participe; para que, se integre con el otro, descubriendo y mostrando sus interrogantes, defectos y virtudes, desnudando su espíritu por medio de la espontaneidad en cada una de las actividades de expresión o creación, según el caso de motivación, deseo o necesidad de satisfacción, manifiestas en el accionar del juego al emplear las palabras adecuadas al lenguaje.

Las palabras, como las imágenes, son actos que exteriorizan el pensamiento, y trasciende al ser humano, las palabras como las imágenes permiten conocer la forma de pensar y actuar de nuestros antepasados, los hacen presente y participes de nuestro presente. Tanto las palabras como las imágenes, han evolucionado, por el deseo del hombre de comunicarse con otros individuos, pero ese deseo de comunicación tiene que ser recíproco, para suplir y cumplir el deseo de comunicar.

Nos han llegado hasta nuestros días, pensamientos tan antiguos, como los de los sumerios, babilonios, egipcios o códigos mayas, que mediante sus diferentes formas de escrituras (*jeroglíficos*. (Fig. 12), *cuneiformes* (Fig. 13), etc.) o a través, de sus representaciones de escenas, de su forma organizativa social y cultural, reconocemos someramente, como desarrollaban su vida cotidiana, Aunque desconocemos como sonaba sus palabras, sí reconocemos y distinguimos lo que nos dicen sus representaciones gráficas, ya que hemos aprendido a leer esos pensamientos (*Jean Francois Champollion*)<sup>26</sup>, por medio de cada una de esas representaciones artísticas que han llegado a hasta nosotros, como la “*pedra de Rosetta*”<sup>27</sup> (Fig. 14), descubierta por los franceses en 1799, durante la expedición egipcia, enviada por Napoleón Bonaparte, que nos asombran, con su poder de comunicación, poder de comunicación nacido de su deseo y nuestro deseo comunicativo de transmitir y percibir todo aquello que sentimos.

---

<sup>26</sup> Jean Francois Champollion, Egiptólogo francés (*Figeac, 1790-1832*). Considerado el fundador de la egiptología, fue el primero en descifrar jeroglífica (1821), al comparar el texto en griego, demótico y jeroglífico de la piedra Rosetta. Autor de *Compendio del sistema jeroglífico de los antiguos egipcios* (1823).

<sup>27</sup> Piedra de Rosetta, estela de basalto negro en la que figura una inscripción que fue la clave para que se descifrarán los jeroglíficos egipcios y sobre la que se cimenta la moderna egiptología. La encontraron las tropas francesas en 1799 cerca de la ciudad de Rosetta, puerto en el brazo oeste del Nilo, cerca de la ciudad de Alejandría; en la actualidad se encuentra en el Museo Británico de Londres. La piedra se grabó en el año 197 a.C. y contiene un edicto en loor al rey de Egipto, Tolomeo V. Dado que la inscripción aparece en tres alfabetos distintos, el jeroglífico, el demótico y el griego, quienes lo estudiaron fueron capaces de descifrar el contenido en sus grafías jeroglífica y demótica porque lo compararon con la grafía griega. Jean François Champollion, egiptólogo francés, llegó en solitario a esta conclusión, al darse cuenta de que en los textos jeroglíficos figuraban dos cartuchos que encerraban los nombres de los soberanos, el de Cleopatra y el de Tolomeo. Encarta 2007. Microsoft .1993-2006

Suplir este deseo comunicativo, manifiesto en la necesidad de satisfacción, ha estado asociado a un arte de la creación individual y de comunicación (*renacimiento, teo-antro- racionalismo, Rene Descartes, Erasmo de Rotterdam*), desde el momento en que el ser humano cambió de interlocutor, en su juego de palabras, cambió igualmente, sus necesidades y se amplió su campo de comunicación: de lo natural a lo sacro, y a través de lo sacro, a lo colectivo. En palabras de Argullol:

*“La naturaleza deja de ser el gran interlocutor estético para dejar paso a la divinidad, de la que aquella no es sino una derivación. En definitiva, puede decirse que sobre el nacimiento de una estética de lo mágico surge una estética de lo sagrado”<sup>28</sup>*

Lo sagrado toma un grado de importancia en la medida que la identificación del interlocutor, el jugador universal se hace presente y donde prima el reconocimiento de la semejanza. El ser humano aprende a descifrar las reglas del juego, observando y analizando la naturaleza, que es el medio en común, que comparte con el otro.

Cuando la cría de un animal juega, no lo hace para divertirse, se entrena para la subsistencia, a diferencia del ser humano, que busca una doble función, puesto que juega para divertirse y a la vez, para sobrevivir en un mundo donde priman preguntas por descifrar y respuestas por adquirir, a través de la

---

<sup>28</sup> Tres Miradas Sobre el Arte, Rafael Argullol. Pág. 39

percepción (*percepción en el sentido de Gadamer*)<sup>29</sup> de nuevos conceptos, que le son dados a cada nueva pregunta y cada nueva respuesta descubierta.

Todo concepto es digno de sospecha, a partir de su concepción abstracta del significado de la palabra, que encierra un compromiso con el lenguaje y la comunicación. Quizás. El pretexto para realizar un objeto, encierra esa dificultad del hacer y el crear, en particular esa manera de plasmar o realizar formas e ideas caprichosas supeditadas a unos parámetros artísticos específicos. Con el arte moderno, el ser humano aprendió a desenvolverse en libertad, debido a que desaparecieron las reglas o cánones artísticos que lo determinaban, permitiendo esa libertad de concebir, por medio de la subjetividad, concesiones e ideas por crear de nunca acabar.

El lenguaje asentado en la palabra, surge del sentido y la particularidad del significado que asignamos a cada palabra. A partir de esta idea, plantee y realice una actividad que tenía como fundamento la palabra, la idea era elegir al azar una palabra con un significado abstracto (*fuerza, calor, frío, amor, esperanza, movimiento, etc.*), cada estudiante con la palabra asignada, debía desarrollar y elaborar un trabajo, con un discurso tanto de imagen como intelectual, no de representación de la palabra, sino de reflejar su significado, por medio de escenificaciones subjetivas de comunicación y transmisión del significado o la esencia de la palabra elegida. Empleando a su vez, un lenguaje que englobe elementos gráficos, simbólicos y conceptuales.

---

<sup>29</sup> Percibir no es recolectar puramente impresiones sensoriales, sino que percibir significa, como ya lo dice muy bellamente la palabra alemana, *wahrnehmen*, <<tomar (*nehmen*) algo como verdadero (*wahr*). La actualidad de lo bello. Hans-Georg Gadamer. Pág. 78.

Uno de los trabajos presentados, reflejaban ese sentido de participación del significado de la palabra elegida, sin emplear elementos obvios, el trabajo consistía en una obra que representaba la palabra “*calor*”. El en trabajo tenía como título “*Llamarada*”, estaba estructurado por cubos de diferentes tamaños y colores (*predominando los colores: rojo, amarillo y azul*), organizados en forma cónica o piramidal, en cada una de las caras de los cubos tenía unas siluetas de dibujos con formas curvilíneas, dirigidas en forma ascendente, como pequeños gusanos. La construcción piramidal, según su autor es el reflejo de las llamas al producirse el fuego, reafirmados por las líneas en formas de curvilíneas, dando la sensación de caminos caóticos y sin determinar a donde una dirección en concreto. Se tomo el cubo por ser una estructura opuesta o lo que pueden ser el movimiento sinuoso de las llamas. La base del cubo nos remite a una estructura pesada, angulosa y estática, alejada del echo del azar y lo caótico de las llamas; el cubo, hace de elemento distractor, su estatismo se pierde en la medida, que hace parte de un conjunto de formas sinuosas; recalcadas, tanto por el color como por la forma desigual al formar la pirámide. Todas estas formas son generadas, a partir de un estudio analítico de la palabra elegida, de la creatividad motivada por una idea del concepto a transmitir. (*Ver anexo 2*).

A esta particular idea de creación, de conjugar elementos, que en cierta medida parecen no estar asociados al significado de la palabra, hacen que el significado de la palabra, trasciende el mero echo de significativo de representar y comunicar; con ello quiero decir, que el significado de la palabra, no es inmóvil, sino que se adapta acorde en medida, que la empleamos,

adquiriendo otros significados, estos significados adoptan otra función dependiendo del contextos de la idea a representar. En este sentido, el trasiego de la construcción de una obra, toma como punto de partida, el complejo sistema de conjugar formas y conceptos, por medio del divertirse, al realizar el juego creativo. El divertirse nos abre una pequeña puerta y nos dará el camino a la luz, como ese ser humano del mito de la caverna de Platón. Este ser satisface su espíritu, y lo desarrolla a través de su imaginación. Pero *¿como llegar a la acción de juego del arte?*, es ahí donde esta el compromiso con la individualidad del sujeto, del ser pensante, donde se genera el impulso de lo sensible.

En *“Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre”*, el filósofo alemán Friedrich Schiller le da el nombre de *“impulso de lo sensible, de lo formal y del juego”*, a este accionar del ser humano en la búsqueda del arte nacido como juego. Donde cada una de estas facetas (*lo sensible, lo formal y el juego*) es participe de sus impulsos, impulsos percibidos a través de los sentidos. En la medida que asumimos las ideas y las hacemos materia (*física*), sé es participe de estos impulsos, al realizar la obra, todo ello contiene y conlleva los efectos de la emoción del que crea. Estos impulsos, a su vez, generan estímulos subjetivos (*interior*) al abstraer y representar el mundo exterior, como se conoce y se reconoce.



Este ejemplo del ejercicio de la palabra, nos da a entender la fascinación de la fuerza de la imaginación, para generar sentimientos y emociones, por medio del impulso sensible.

*“El impulso sensible pretende ser determinado, exige recibir su objeto: el impulso formal pretende determinar él mismo, exige crear*

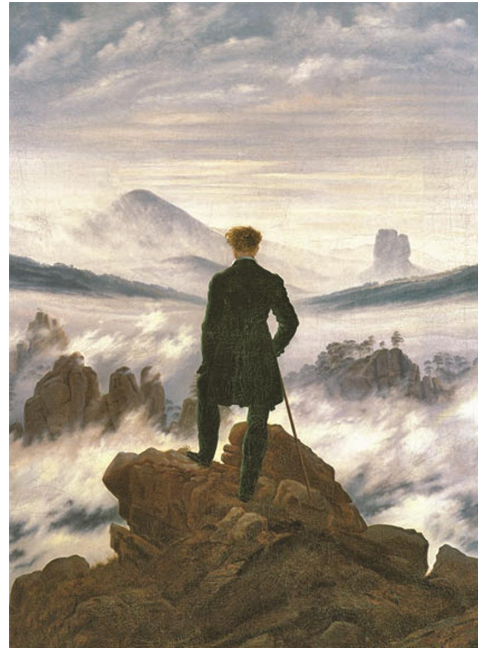


Fig. 15. El viajero sobre el mar de nubes (1818).  
Gaspar David Friedrich.



Fig. 16. Dos hombres contemplando la luna. (1819).  
Gaspar David Friedrich.

*su objeto: el impulso de juego se encargará, pues de recibir, tal como el impulso formal habría creado, y a crear tal como los sentidos tienden a recibir*<sup>30</sup>.

A partir de aquí, la representación es testigo de la concepción parcial del mundo, y esta representación<sup>31</sup> es a su vez producto de la palabra, asociada al interés de comunicar.

De este modo, la palabra asociada a la comunicación es producto de sí misma, Gadamer dice que la palabra se “*sostiene*”<sup>32</sup> desde el momento que es nombrada, el nombrar nos remite a la concesión mágico religiosa donde el creador se hace partícipe de la palabra al nombrarla, el hecho se hace real,

---

<sup>30</sup> Kalias, Carta Sobre Educación Estética del Hombre. Schiller. Pág. 225.

<sup>31</sup> La representación no es mas que un juego de la imaginación, que combina su gusto, altera y trastoca sus relaciones: una desvergüenza del espíritu, el cual se agita en toda dirección y se tortura para hallar concepciones extraordinarias, por las cuales se deja llevar el autor, sacrificando su tema. De Lo Bello y Sus Formas. Friedrich Hegel. Pág. 212.

<sup>32</sup> A fin de cuentas es siempre la palabra la que se “*sostiene*” ya sea que uno esté en el uso de la palabra, ya sea que salga fiador como alguien que ha dicho algo o como alguien que le ha tomado la palabra a otro. la palabra misma se “*sostiene*”. A pesar de que fue dicha una sola vez, está permanentemente ahí, como mensaje de salvación, o como bendición o como maldición, como plegaria -o también como prohibición o como ley y sentencia o como la leyenda de los poetas o el principio de los filósofos-. Parece que no es solo un hecho extrínseco el que de esas palabras se pueda decir que “*están escritas*” y que son el documento de los que ellas mismas afirman. Así pues, a estos modos del ser palabra que, en verdad, “*se hacen cosas*” y no pretenden transmitir simplemente algo de verdadero, hay que plantearles la cuestión de qué puede significar que son verdaderas y que son verdaderas en cuanto palabra. Arte y verdad de la palabra. Hans-Georg Gadamer. Pág. 16.



Fig. 17. La luna sobre el mar. (1822).  
Gaspar David Friedrich.

tangible y papable para el mundo visible. La Biblia, narra en el génesis<sup>33</sup>, que:  
*Dios nombra y crea las cosas y las hace real, con el poder de la palabra.*

El ser humano por medio de la palabra organiza su caos-interior y exterior, lo hace entendible para sí, organizándolo mediante el juego del lenguaje, así como, el que crea y elabora un objeto (*obra*), en el cual descarga toda su energía, sus sentimientos y emociones, excomulgando esa sensación emotiva que la palabra encierra, en un significado. Los objetos o imágenes creadas son el producto de exorcizar por el artista sus miedos y realidades, enriqueciendo sus recuerdos, al hacerlos presentes por el rastro dejado en su memoria, tanto individual como colectiva. Todas estas circunstancias son las que hacen al ser

---

<sup>33</sup> En el principio Dios creó el cielo y la tierra, la tierra era soledad y caos y las tinieblas cubrían el abismo; y el espíritu de Dios aleteaba sobre las aguas. Dios dijo: “*Hágase luz*” y se hizo la luz. La Biblia: Génesis 1,1-3

humano un ser creativo y un modelador de forma de comunicar, por medio de organizar o idear vínculos que fortalezcan su convivencia con el otro.

Heidegger plantea el juego como un “*problema del lenguaje*”, el cual no es un simple “*jugar con el lenguaje*”, sino un modo de ver como el lenguaje es quien se implica en el decir, en el hablar, o sea es quien “*habla*”. El juego tiene un “*por qué*”. “*Juego porque juega*” según Heidegger no es necesario encontrar explicación en el acto de jugar, el acto de recrear la naturaleza. Cuando el pintor alemán Gaspar David Friedrich (1774-1840) pinta sus paisajes, se limita a mostrar la grandilocuencia de la naturaleza con su interlocutor. En este sentido el hombre pierde su ser, como centro del universo, la naturaleza se hace independiente del ser humano. Gaspar David Friedrich se limita a ser un interlocutor, por medio de un lenguaje de comunicación con el espectador, el observador de sus obras, obras como: “*El viajero sobre el mar de nubes*” (1818, Fig. 15), “*Dos hombres contemplando la luna*” (1819, Fig. 16) o “*La luna sobre el mar*” (1822, Fig. 17), son obras donde el paisaje sobrecoge con emoción, la grandeza de la naturaleza<sup>34</sup> (*el paisaje como desposesión*, Rafael Argullol) en relación al hombre, haciéndolo al observador participe de su juego de contemplar la naturaleza en su inmensidad, como la actividad de representar la palabra, cada uno de los participantes, como toda la historia del arte esta cargados de elementos emotivos y de dominio del significado, al

---

<sup>34</sup> El monje se halla absorto. Su breve silueta, es, apenas, un minúsculo accidente que no llega a turbar el predominio de los tres reinos. Tierra, mar, cielo, tres franjas infinitas empequeñecen la presencia del solitario; posiblemente también el gran ruido del silencio le anonada. La inmensidad le causa una nostalgia indescriptible y, asimismo, un vacío asfixiante. La antigua grandeza, un vacío asfixiante, le es retornada en forma de angustia: el mar se abre a sus pies como un fruto dulce y amargo. La atracción del abismo. Rafael Argullol. Pág. 15.

plasmar una idea concreta en una obra, el juego artístico. Siempre el sentido de la idea de la naturaleza, juego artístico, esta presente y reflejado en los paisajes de Gaspar David Friedrich, paisajes o imágenes cargadas de gran emotividad, muestras al ser humano, ese sentido de desgarró desconsolador de no poder dominar su idea de la representación y la representación misma de la naturaleza.

Discípulo de Heidegger, Gadamer es quien desarrolla la idea del juego artístico. En el juego artístico, Gadamer ve un “*horizonte*” de tradición, donde el diálogo dis-cursivo histórico es el centro y el eje, el diálogo se desarrolla entre unos límites o márgenes de juego, pero a su vez, también existen la posibilidad de transgredir esos límites.

Para Gadamer no se trata de hallar unos “*jugadores*” que hagan posible el juego, sino más bien que el juego hace posible los jugadores. El juego no debe entenderse como una frivolidad frente a lo serio, tampoco debe entenderse como un conjunto de reglas; más bien es el juego quien, hace posible las reglas y su trasgresión.

Las reglas, surgen generalmente en la medida que se desarrolla o se desenvuelve el juego del lenguaje, es el punto de encuentro dentro del juego; tienen el carácter comunicativo entre el que juega y el que observa el juego, lo hace participe del juego<sup>35</sup>, en la medida que desarrolla el juego y se hace mas compleja la comunicación se generan los juegos lingüísticos, así como, en la

---

<sup>35</sup> El espectador es, claramente, algo mas que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego. La actualidad de lo Bello. Hang-Georg Gadamer, Pág 69.

actividad de la semana santa, donde cada uno de los estudiantes reflejaron ese sentido, donde convive un orden entre los feligreses, los que venden los productos religiosos, los organizadores de los actos religiosos, y demás actores, que hacen parte de ese ambiente de fiesta y celebración, todos ellos emanan ese carácter de pertenencia y sentido comunicativo de ser participantes activos en la celebración. Este sentido comunicativo los hace concientes del espacio donde se hallan, ya que es un espacio singular, de un gran contenido simbólico y emotivo al mismo tiempo. Espacio circunscrito, dentro de unos límites, en los cuales conviven todos; las normas de comportamiento son tácitas, han ido surgiendo y se han equilibrado, y al mismo tiempo se han depurado, para una fácil lectura y comprensión, de dichas reglas del lenguaje, como juego de participación, por medio de la palabra.

En cada una de las obras presentadas en la actividad: de la memoria de los lugares habitados, hubo énfasis, en la distribución de los espacios tanto religiosos como laicos, un sentido de coherencia en el discurso visual y de los diversos conceptos o ideas a transmitir.

Los juegos lingüísticos, como no lingüísticos (*visuales, sonoros, etc.*), se caracterizaron por tener desacuerdo con las reglas. Estas reglas de caracteres diversos, se dieron desde muy formales e informales, cambiando en el transcurso de la elaboración y creación del juego lingüístico, el discurso a transmitir.

Una de las características primordiales del arte moderno es anular la complejidad de estos juegos lingüísticos entre el espectador y la obra. La

apertura de la obra se da en su unidad, lo cual no quiere decir, que su significado no se dirija a quien la observa.

Dentro de la unidad de la obra hay algo “*que entender*” o sea que pretende ser entendida. La obra desafía al observador a la vez espera la respuesta del desafío. Esta respuesta se dará el observador, en la medida, que el observador haya aceptado el desafío. Para Gadamer esta respuesta tiene que ser propia del observador que participa del juego:

*“Y esta respuesta tiene que ser la suya propia, la que él mismo produce activamente. El cojugador forma parte del juego”<sup>36</sup>.*

Todo concluye en la no distinción entre el modo de interpretar la obra y la identidad misma que hay detrás de la obra, lo que constituye la experiencia del juego del lenguaje, por medio de la palabra.

### 1.5. Experiencia de lo lúdico.

*Quienes creen que la mística –y el arte importante- es soporífera y requiere utilizar cilicios y poner caras agrias, ahora tendrán la sorpresa de ver que, en momentos de éxtasis profundo, surge repentinamente el juego. De pronto, como decía Dante, “todo lo que veía me parecía la risa del universo”; o como Freud: “el humor no está lejos de lo sublime y elevado”<sup>37</sup>.*

---

<sup>36</sup> La actualidad de lo Bello. Hang-Georg Gadarme, Pág 79.

<sup>37</sup> Valor del Arte. El juego y el mundo de lo sagrado. Antoni Tapies Pág. 58.



En un taller de modelado (*Fig. 18*), orientado a niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 9 años. El material a emplear era la arcilla, el trabajo consistía en trabajar un puzzle, que debía elaborar en grupo, pero cada pieza se elaboraba individualmente sin que los niños y niñas realizaran un dibujo general, sino que a partir de un tema, cada uno de los participantes debía modelar un elemento por separado, sin que los demás compañeros participaran de su idea, eso si, tenían que tener referencia sobre el tema global. Uno de los objetivos era afianzar el trabajo en grupo, resaltando la importancia del aporte de cada uno de los chicos en la elaboración de cada una de las piezas del puzle.

Se tomo el puzle como un elemento, que por sus características de lo fragmentado, necesita para lograr su unidad, la organización de sus parte,

de una forma determinada, organizada y coherente, a demás de ser un elemento didáctico de concentración y memoria, es un objeto donde lo lúdico es inherente a su accionar.

Como las experiencias anteriores, al inicio de cada taller, se realizó una fase de sensibilización hacía el material a trabajar y se dividieron las fases de la actividad de igual manera:



Fig. 18. Actividad niños puzzle.



1. Concienciación del material (*arcilla*).
2. Manejo básico de la técnica de modelar en arcilla.
3. Modelar y crear un puzle, a partir de una idea grupal, pero realizando piezas individuales, con un tema elegido por el grupo.

Con un trozo de arcilla y un rodillo, se elaboro una plancha 100 cm. x 100x cm. 1 cm. luego dependiendo del número del grupo, organizado por los niños, se dividió la plancha en trozos irregulares, y se le repartió a cada uno de los niños y niñas, un fragmento del puzle. Los temas fueron variados: paisajes marinos, la selva, la ciudad, el bosque, etc., cada uno de los niños y niñas, integrantes de cada grupo, se repartieron cada uno de los elementos que conformaban el tema de su puzle, luego cada uno lo elaboró individualmente. Cada una de las partes del puzle fueron elaborados en arcilla, mediante la técnica del bajo y alto relieve.

A medida que los chicos iban terminando sus trabajos, lo colocaban en el centro de la mesa, donde se iba armando cada una de las partes el puzle, la emoción de cada chico, reflejaba en su cara, la emoción lúdica del goce, al



Fig. 19. Diseño del puzle realizado por los niños, con tema marino.

ver como iba tomando forma, el puzzle. (Ver anexo 1).

Formar el puzzle (Fig. 19), a partir de haber elaborado cada una de las piezas, por los chicos y chicas, tiene el mismo sentido de goce de satisfacción, como cuando el artista elabora una obra de arte. El actuar creador o creativo del ser humano, está en ambas acciones e inmersas, en presencia de lo lúdico. Lo lúdico es inherente a esta acción de crear, por medio de esta acción de crear, a través de la experiencia de lo lúdico, el humano: imagina, piensa, se interroga y crea, y es mediante esta acción creadora, donde se asemeja a lo divino, es la lucha de Prometeo, “el previsor” con los dioses, en este sentido, “el artista, es el rival Dios”<sup>38</sup>.

En el arte se caracterizan, según Schiller dos tendencias opuesta y complementarias de la naturaleza humana: una es la del “*instinto sensible*”, que aspira ir a la vida, pide ir a la práctica y obtener sensaciones, pero somete al ser humano al tiempo y a las leyes de la naturaleza, y la otra es el “*instinto formal*”, que aspira a lo temporal, a lo universal, excluye la pasividad, pero esta sujeto a las leyes de la razón<sup>39</sup>. En el desarrollo de la elaboración del Puzzle por los niños y niñas, entre ellos existía la incertidumbre de ver y saber, de cómo se iba a asociar cada uno de los partes del Puzzle, debido a que cada pieza fue elaborada individualmente y sin referencia alguna, en este sentido surgió en los chicos y chicas la presencia del “*Instinto formal*”.

---

<sup>38</sup> El artista es el rival de Dios, quiere destronarlo, como Prometeo a Zeus, porque efectivamente tiene la voluntad de usurpar su poder, pero le es imprescindible como contrafigura titánica de su fracaso. El fin del mundo como obra de arte. Rafael Argullol. Pág. 63.

Instinto que fue relegado u olvidado en la medida, que cada chico y chica comprendía: primero, el valor de su trabajo y de su idea, a través de aflorar su carácter, propio de su subjetividad, que a su vez, es originado por su instinto sensible. y segundo, tomar conciencia del valor de la participación del trabajo en grupo, que a pesar de realizar un trabajo individual, ese trabajo hace parte de un todo, donde cada pieza del Puzzle, por muy diferente que parezca en conjunto, tiene en el instinto sensible de armonía.

En el desarrollo del puzle por los niños, siempre existía la incertidumbre, de como asociar cada uno de los elementos que elaboraron individualmente los chicos, dando presencia al *instinto formal*, en la medida que cada chico comprendía, el valor de su trabajo, en lo individual; y que su idea era parte esencial, para conformar la obra íntegramente. Percibieron el valor de la presencia de su idea, idea manifiesta por su propia subjetividad, subjetividad originada por el *instinto formal*.

Schiller en sus *Cartas Sobre Educación Estética del Hombre (1794-1795)*, la sociedad moderna tiende a no considerar al hombre más que bajo su aspecto profesional y a limitarlo, hacer de él un ser fragmentado y especializado. Por tanto es necesario restablecer la armonía del ser global capaz de dignidad y libertad, que es en última el papel del arte, a través del “*impulso lúdico*”.

Para Schiller el “*impulso lúdico*”<sup>40</sup>, era el fundamento del impulso artístico, sin ser un instinto particular: es una síntesis del “*instinto de la forma*” y del “*instinto*

---

<sup>39</sup> El juego es el símbolo del cumplimiento de la determinación humana. Kalias, Cartas Sobre Educación Estética del Hombre. Schiller. Págs. LXVI.

<sup>40</sup> Kalias, Cartas Sobre Educación Estética del Hombre. Carta N° 15. Schiller. Págs. 229.

*sensible*”, desde esta concepción, el arte no es un divertimento, sino algo de extrema importancia. El arte no es exactamente un juego, sino que es análogo (*arte - juego*) en cuanto hace creativo al hombre.

Difiero de Schiller, cuando considera que el *“arte no es exactamente un juego*, considero que el arte es una herramienta esencial dentro de la armonía del juego, le proporciona matices de conceptos e imágenes, mas que análogo es complementario, no se debería separar. Cuando los niños y las niñas tienen claro el concepto, pero no la manera formal de llevar a cabo su idea o imagen, no es hasta que en el desarrollo su trabajo, en el cual, comprenden sus necesidades y límites en la concepción formal de su trabajo (*puzzle*), pero es en esa falta de dominio, en la obtención del producto final, donde surge el divertimento. Este divertimento surge, a partir de cada uno los pasos a seguir. El divertimento, pone a prueba su sentido de improvisación y su capacidad de resolver los problemas, que se van presentando durante el proceso de creación, donde se pone a prueba *“el instinto formal”* y *“el instinto sensible”*.

Y es así como, mediante estos dos instintos de juego, se satisfacen conjuntamente y no somete al hombre mas, que a las obligaciones, que él se impone; al no depender de fuerzas externas, por lo cual tiene acceso a la libertad, esta libertad da forma en si misma a la belleza, belleza que satisface el objetivo del instinto de juego; se dice: *“que el hombre no es del todo hombre mas que cuando juega”*.

En ese acto de jugar, es cuando ese ser humano, fundamenta su experiencia de lo lúdico. En conclusión, es a través de este acto de jugar, donde halla la fuente que alimenta su ser creativo.

## 1.6. Juego, presencia de lo ausente.

*La zorra que miraba su sombra al amanecer se dijo: "Hoy me comeré un camello para almorzar". Se pasó toda la mañana buscando camellos. Cuando llegó el mediodía, miró otra vez a su sombra y se dijo: "¡ Está bien... ¡ Me conformaré con un ratón".*<sup>41</sup>

Un ejercicio muy común en los talleres de arte, es dibujar y pintar modelos a partir de frutas y objetos cotidianos (*bodegones*), mediante estos ejercicios de imitación de estos elementos, cuya finalidad es proporcionar conocimientos básicos de: proporción, volumen, conocimiento y dominio de los colores, etc., pero nunca pensamos que esa presencia de los objetos, también encierran o contienen formas, texturas y composiciones invisibles. A partir de esta premisa,



Fig. 20. Bodegón con cuatro vasijas.  
Francisco de Zurbarán (1678).

<sup>41</sup> Khalil Gibran, El Loco, Obras Selectas. Pág. 109

se planteo a los chicos y chicas, realizar un ejercicio de dibujo, de ver el interior de una fruta, es este caso se eligió una naranja, para realizar y elaborar otra manera de enfocar la naturaleza muerta (*bodegón*, Fig. 20). El ejercicio consistía en dibujar el interior de una naranja, por medio del conocimiento o recuerdo que tenemos de la fruta,

cuando la hemos consumido. Dibujando su estructura, su textura, distribución de cada una de las diferentes variaciones de forma, volumen y color. Al terminar esta primera parte, se planteo otro ejercicio que era tomar esa misma naranja, para dibujar su parte interior, pero esta vez, se podía observarla, teniéndola como referencia o modelo.

Al terminar el ejercicio analizamos entre todos, lo que habían experimentado cada uno de los chicos y chicas participantes del

taller. En conjunto se resalto la dificultad de dibujar el interior de la naranja, a partir del recuerdo que se tiene de ella, a pesar de ser una fruta, consumido habitualmente en su dieta diaria. Se recalco la gran diferencia de observar directamente la fruta (*naranja*), a dibujarla de memoria, pensamos que por lo habitual de consumir y ver una fruta tan común como la naranja, nos será fácil



Fig. 21. Retrato de Lucius Junus Brutus.  
(Siglo. I. a. C.).

dibujarla. Pero quizá nuestro sentido de la presencia de los objetos, no es tan fiable como creemos pensar. Es mediante ejercicios como estos, es donde notamos y sentimos que realmente permanecemos una constante ausencia de los objetos que vemos a diario, una ausencia inconciente.

Cuando Tony Smith, habla de su obra manifiesta: *“No pensé en ellas como esculturas, sino como en presencias de una determinada clase”*<sup>42</sup>. La obra esta determinada por una presencia mental y física, esta presencia sugiere a los sentidos una conceptualización, derivada de la manera, en que la obra se manifiesta en el espectador, no siempre lo que parece es, toda presencia esta inmersa en una ausencia, como cuando quitamos de la pared un cuadro, que a permanecido mucho tiempo en el mismo lugar, el cuadro deja en la pared, una sombra o huella manifiesta o dibujada por el tono del color de la pintura que cubre la pared. Sombra o huella que la hace presente, sin estar allí, permanece como una *“cicatriz”* dejada por el cuadro; así como, los dibujos de los chicos, cuando dibujan la naranja de memoria. Los objetos son elementos presentes, no solo en forma y volumen, sino también en su estructura de definición conceptual, que es parte de su presencia. Le damos presencia a los objetos, en la medida, que esos objetos hacen parte de nosotros, así como, la naranja nos remite a su forma, cuando nos apetece un zumo de naranja al desayunar, asociamos a la naranja su forma esférica y su color amarillo. En esa presencia se hace presente su forma aunque solo veamos el zumo en un vaso.

---

<sup>42</sup> La Historia del Cubo. Simón Marchán Fiz, Pág. 34

Esta presencia manifiesta en el espectador, es la que hace la obra presente y reconocible en un contexto predeterminado, por el comunicador o creador, a su vez, esta presencia determina un contexto social, donde se desarrolla la obra. Esta determinación es la que hace de enlace entre el creador y la obra, para luego ser presentada al espectador, de la cual se apropia, por medio de su lenguaje intuitivo y perceptivo, como cuando se dibuja un objeto, que es familiar para nosotros.

De este modo, no es el objeto en sí, el que comunica, sino es la apropiación del interior del objeto y de lugares comunes al objeto, por un proceso de intuición del observador. Esta intuición es asumida a través de los sentidos, permitiendo alejarse de la mera contemplación objetiva, para adentrarse en la contemplación subjetiva del observador.

Las familias patricias de los antiguos romanos<sup>43</sup>, tenían la costumbre de realizar vaciados de los rostros de sus muertos, en especial de familiares (*Fig. 21*) (*gens, frater*) cuyo imagen, traían a la memoria, un recuerdo en particular: remembranza, no sólo del difunto, sino de ese sentirse perteneciente o identificable con una persona, clase social o cultura en particular; originando el sentido, de un juego de traer la presencia, pero en un contexto, en el cual, se hace presente su esencia. Este producto de la añoranza y nostalgia de alguien que estuvo y ahora no está. Fruto de la paciencia del que espera o la

---

<sup>43</sup> El patricio romano tenía el derecho a las imágenes. Cuando alguien muere se le hace un vaciado de su cara. Imágenes maiorum, las imágenes de los antepasados, la verdadera, la que no se puede intercambiar, ni mejorar, ni arreglar. El vaciado del muerto que permanecía en las alacenas, en los atrios de la casa, la imago. Invariable, ligada a la verdad, a la comunidad y a la memoria. La Distancia y la Huella. Aurora Fernández, Josu Larrañaga. Pág 13.



continuidad de sus predecesores, para sentir su presencia reflejada en los que quedan.

El arte egipcio, es ejemplo de esta presencia sagrada del que queda, añorando la ausencia de su cuerpo terrenal, manifiesto en una estela u objeto, que guarda su presencia, el símbolo de quien se va y quien se queda al mismo tiempo, como las momias o los vasos canopos<sup>44</sup> (Fig. 22).

Sé práctica el culto a la muerte, como símbolo del juego entre lo terrenal y lo



Fig. 22. Vasos canopos. Amset, hapy, kebeshenuf, daumutef.  
Dinastía XIX. Museo de Berlín.

<sup>44</sup> Vaso canope: es el recipiente empleado en el antiguo Egipto donde se depositaban las viseras de los difuntos, lavadas y embalsamadas, para mantener a salvo la imagen unitaria del cuerpo. Estos vasos se introducían en una caja de madera que, durante el cortejo fúnebre, era transportada en un camello. Había cuatro tipos de vasos canopos, que representaban a unas divinidades llamadas Hijos de Horus, quienes protegían su contenido de la destrucción. Las divinidades representadas era: Amset (*vasija con tapa en forma de cabeza humana, donde se guardaba el hígado*). Hapy (*vasija con tapa en forma de cabeza de babuino, donde se depositaban los pulmones*). Kebeshenuf (*vasija con tapa en forma de cabeza de halcón, que contenía los intestinos*). Duamutef (*vasija con tapa en forma de cabeza de chacal, donde se depositaban el estómago del difunto*). [Es.m.wikipedia.org/wiki/Vaso\\_canapo](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Vaso_canapo)

divino, no como el castigo, sino como el triunfo sobre la muerte. Se preparan para la muerte, se educa para afrontarla o mejor para vivirla, como por ejemplo, lo que era para el antiguo hombre de Egipto y otras culturas del pasado, donde se realizaban prácticas rituales, que lo llevara a enfrentarse a ese camino, que siempre han esperado y preparado toda la vida, el mito del *“viaje del héroe”* (el viaje de la conquista terrena, el viaje al mundo de los muertos y el viaje en busca de la inmortalidad y de su redención).

Esta preparación se ve refleja en las grandes epopeyas clásicas, el espíritu de los pueblos en que se desarrollaron. Las epopeyas eran transmitidas originalmente de forma oral y luego de manera escrita. En ellas el héroe de turno al enfrentarse a los dioses, tiene que ser consciente de su yo y su despegue de la vida, donde el lujo lo terreno, lo material, el poder, etc., dejan de ser el fin de la existencia única del hombre, en esa búsqueda del mas allá, del infinito eterno, donde habitan sus antepasados, su dios creador, el primero, el iniciador de todo, el deseo de pertenecer al selecto grupo de los mortales llamados a formar parte, del sequito de los dioses, de su inmortalidad y de sus secretos.

Cada situación que el hombre añora, la guarda en su memoria y yace como el recuerdo que busca su conexión con un semejante, lo cual lleva a racionalizar su estado humano y buscar esos vínculos y enlaces con su pasado, y eso lo lleva al juego, de la presencia de la ausencia.

## 2. LA EXPERIENCIA CREATIVA Y LA EXPERIENCIA DE EXISTIR.

*“Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevo a conocer el hielo, Macondo era entonces una aldea de veinte casas de barro y cañabrava construida a la orilla de un río de aguas diáfanas que se precipitaban por un lecho de piedras pulidas, blancas y enormes como huevos prehistóricos<sup>1</sup>”.*

### 2.1. Metáfora<sup>2</sup>.

En la noche de los tiempos, el viento susurró al oído del hombre, los secretos de la vida eterna. El sentido de la vida eterna, para el ser humano, en concepto de Nietzsche, es que el ser humano es un *“animal metafórico”*, no solo en el sentido del lenguaje, tanto escrito como hablado, sino en el de ser consciente de si mismo y de la naturaleza circundante.

Desde tiempos antiguos, este ser humano conciente, ha interactuado con los elementos de la naturaleza, como ente y parte esencial de su convivencia con su entorno. Ello ha fomentado en él, la elaboración de un juego de combinaciones y relaciones de sucesos dentro de su actividad diaria, entre lo real y lo imaginario. En esos límites, entre realidad y creencia, el ser humano desarrolló y desarrolla lo imaginario, lo fantástico.

---

<sup>1</sup> Fragmentos del libro *“Cien años de Soledad”* de Gabriel García Márquez. Pág. 7.

<sup>2</sup> Metáfora: figura que consiste en usar una palabra o frase en un sentido distinto del que tiene, pero manteniendo con ésta una relación de analogías o semejanza.

Metáfora: metáfora que consiste en aplicar voces significativas de cualidades o propiedades de los sentidos a cosas inanimadas: reírse el campo. Diccionario Nuevo Espasa Ilustrado. Pág. 1130,

Desde temprana edad, el niño está familiarizado en el empleo, manejo y uso espontáneo de la metáfora, su pensamiento y su lenguaje se expresa en relacionar elementos y sucesos que conoce, para discernir y expresar con más claridad y dinamismo, el mensaje que desea comunicar<sup>3</sup>.

En ese juego sin limitaciones entre lo humano y lo divino, entre lo real y lo imaginario, halló y halla su verdad, verdad que siempre esta inconclusa. Como una metáfora de la verdad, Prometeo<sup>4</sup> robo el fuego a los dioses y se lo dio a los humanos, para enseñarles a ser libres, pero ese querer ser igual el dios lo llevo a la condena eterna, de padecer la agonía de vivir y morir en busca del conocimiento, en búsqueda de la verdad a través de la palabra. Cuando el ser humano nombra, al igual que el dios, hace real lo imaginario, y es ahí, donde encuentra su libertad, en ese conjugar, entre lo divino y lo humano, entre lo imaginario y lo real, que es la capacidad del creador.

Las imágenes creadas por el ser humano, son producto de su intelecto, por medio de transformar y educar su subconsciente, subconsciente que es un

---

<sup>3</sup> Desde la infancia, nos acostumbramos espontáneamente a pensar y hablar con metáforas porque la concreción de los acontecimientos que se pueden ver sirven para ilustrar la dinámica de otros sucesos que no son tan directamente visibles. Consideraciones sobre la educación artística. Rudolf Arnheim. Pág. 47.

<sup>4</sup> Prometeo, (*el previsor*), unos de los Titanes, hijo de Japeto y Climent. En la mitología griega, era un bienhechor de la humanidad. Cuando Zeus quiso destruir a los humanos mediante un diluvio, Prometeo aconsejó a su hijo Deucalión que construyese un barco donde pudiera salvarse. Según algunos, prometeo creo al hombre antes o después del diluvio, con agua y tierra. Contrariando la voluntad de Zeus, robó el fuego del cielo y lo trajo a la tierra, oculto en una caña de junco. También les enseñó a los hombres numerosas artes y le hizo el don de la civilización. Zeus castigó a la humanidad por medio de Pandora y encadenó a Prometeo a una roca donde un buitre le roía a diario el hígado, inmediatamente volvía a crecerle. Finalmente Heracles mató el buitre y Zeus admitió a Prometeo en el Olimpo. Enciclopedia de la Mitología. Pág. 173.

codificador de imágenes que están en constante cambio. El filósofo alemán Hans-Georg Gadamer en su libro: *“Arte y verdad”* de la Palabra, relata el siguiente suceso que de alguna manera puede ilustrar esta afirmación o concepto de la movilidad intercalada, creativa e inventiva del subconsciente comunicativo y relativo.

*“Me acuerdo de una pequeña observación que hice una vez en casa de una de mis hijas. Yo estaba leyendo el periódico. El niño debía de tener, más o menos, dos años y medio. De repente, señala con el dedo a la sección de anuncios con la expresión: <<¡meeh, meeh!>>. Al principio no tenía ni idea de lo que quería decir. Entonces veo que había un anuncio de la cerveza Bock donde se reproducía, muy estilizado, un macho cabrío (Ziegenbock). El niño había reconocido el macho cabrío abstracto mejor que yo. Tales operaciones abstractivas representan en la conciencia de un niño que se está despertando un primer paso de gran alcance...”<sup>5</sup>*

El niño construye su mundo a través del entendimiento y comprensión del lenguaje, donde en un principio, la prosodia de la palabra, hace parte de su juego, que a su vez, es el juego del intelecto; en este juego, de preguntas y respuestas, se fundamenta la interacción comunicativa con el otro, empleando como medio y escenario de comunicación la *“acción del jugar”*, es la idea de Gadamer de *“un ejercitarse-con-otro, un entendimiento mutuo y la comprensión del mundo”*.

---

<sup>5</sup> Arte y Verdad de la Palabra. Hans-Georg Gadamer. Pág. 141.

El ser humano ha encontrado en las figuras literarias como: las comparaciones, alegorías y metáforas, elementos esenciales y enriquecedores de sus ideas, ideas que conviven y perviven conjuntamente en la cotidianidad. En el uso de las figuras literarias, el ser humano ha encontrado elementos de escape a la realidad, utilizándolas y empleándolas en sentido educativo, donde el juego



Fig. 23. Número 10 (1950).  
Mark Rothko.



Fig. 24. Cuatro sombras en rojo (1958).  
Mark Rothko.

de combinaciones de imágenes enaltece y fortalece su ser consciente.

Es por medio, de “*ser consciente*” de nuestro ser comunicativo, creador de ideas tangible e intangibles, donde ese “*ser concientes*” nos da la facultad de poder interactuar con el otro, donde el arte, es una de las herramientas en esencia, empleadas por nuestra esencia comunicativa, y es además, donde cimienta sus bases. Uno de los elementos esenciales y mas cercanos a la interacción sensible con el otro, es la expresión plástica, que siendo producto de nuestra conciencia sensible, busca comunicarse con el otro, a través de formas, volúmenes e ilusiones; tanto gráficas, como abstractas, escritas o sonoras, empleando elementos simbólicos y metafóricos, en esa búsqueda de elementos de comunicación con el otro, está su esencia. Ejemplos los tenemos en las diferentes manifestaciones primitivas de dibujos y pinturas rupestres o los diferentes movimientos del siglo XX, y en especialmente el expresionismo abstracto de postguerra. Pintores como Mark Rothko (1903–1970), en obras de sus inicios como: “*Escena bautismal*” (1945) o sus cuadros más abstractos: “*Número 10*” (1950. Fig. 23) o “*Cuatro sombras en rojo*” (1958, Fig. 24), manifiesta en sus obras ere carácter del simbolismo y la religión primitiva, donde en esencia el trasegar imaginativo de comunicación va mas allá de la mera representación y se centra mas en el sentimiento de paz interior y reflexiva, expresado por medio de elementos geométricos (*cuadrados*) metafóricos y alegóricos.

Otro pintor que tiene en su obra una gran carga de elementos simbólicos y metafóricos, manejados de forma orgánica, conjugado y amalgamado con lo real, es Antoni Tàpies (1923-2012). Tàpies es un artista que expresa en sus obras y pensamiento, esta concepción entre lo tangible (*terrenal*) y lo intangible

(divino). En ellas están presentes e inmersas ese concepto y visión de la importancia del hecho metafórico, en su libro: “Arte del Valor”, manifiesta de una manera global: que el ser humano es metafórico y místico,



Fig. 25. Calcetín (1992).  
Antoni Tàpies.

alimenta su intelecto al interactuar con la naturaleza, a través del empleo de herramientas que halla en el interior de su ser.

*“La visión simbólica, el mito, la metáfora, la imagen poética..., constituyen, pues, una especie de juego que de algún modo se anticipa y, por descontado, complementa el conocimiento intelectual, sirviendo para preservar determinados valores que conviene que el hombre tenga siempre presentes”<sup>6</sup>.*

La obra Tàpies, es el reflejo de su universo interior, manifiesto en una serie de imágenes y símbolos que se repiten constantemente, donde plasma con su impronta personal su pensamiento sobre la sexualidad, vida, la muerte y demás faceta que hacen del hombre un ser trascendental. En sus obras se conjugan una serie de elementos geométricos (óvalos, circulas, triángulos, cuadrados, etc.), diversos signos (cruces, números, letras, etc.), signos antropomórficos y

---

<sup>6</sup> Arte del Valor. Antoni Tàpies. Pág. 58



partes del cuerpo (*pies, manos, órganos sexuales etc.*), elementos reconocibles y cargados de gran simbolismos, tanto personales como universales, empleado en su creaciones elementos técnicos y constructivos de diversas procedencias y poco convencionales, como cuerdas, telas, platos y demás objetos que hacen parte de nuestra cotidianidad. Entre sus primeras obras destacan “*Ovalo blanco*” (1957), “*Puerta gris*” (1958), “*forma triangular sobre gris*” (1961), “*Montón de platos*” (1970), y “*Calcetín*” (1992, Fig. 25). Rothko al igual que Tapies, son almas de reflejos metafórico.

En una clase de modelado, se propuso el siguiente ejercicio a estudiantes de 4º semestre la de licenciatura de Artes Plásticas de la Escuela de Bellas Arte del Cesar de Valledupar (*Colombia*). Se ubicaron en parejas a los estudiantes, sentados de espalda y ambos con los ojos cerrados; a uno de los dos le estregué un objeto, y al otro un trozo de plastilina. El ejercicio consistía: el que tenía el objeto, debía describírselo a su compañero mediante descripciones estructurales y compositivas del objeto, en ningún momento, si reconocía el objeto debía decir su nombre o su uso. La otra persona que recibía las indicaciones de su compañero, construía el objeto a partir de la descripción que le era descrito.

El objetivo en un principio era sensibilizar el sentido del tacto, como elemento primordial de reconocimiento discursivo de la realidad, por medio del lenguaje, y el sentido auditivo como punto de encuentro con la realidad del otro. A la vez poniendo en juego el intelecto de las experiencias de los elementos conocidos y reconocidos por ambas personas.

Luego, terminado el ejercicio se procedió a realizar una charla con cada uno de los participantes para dar a conocer sus experiencias. Se resalto en la charla, por parte de cada uno de los grupos participantes, puntos de encuentro en el desarrollo del ejercicio planteado. En todas las respuestas, las parejas resaltaban y recalcaban, como elemento determinante y esencial, de “*no ser capaces*”, en un primer instante de desligar su experiencia de lo conocido, de la experiencia sensorial que surgía en ese instante en el desarrollo del ejercicio planteado, porque tenían la cualidad de asociar los objetos, con elementos ya conocidos.

Desde este punto de vista, la creación de imágenes y objetos en nuestra mente, a partir de la nada, siempre será mas complicado; a demás, los seres humano somos impulsivos por naturaleza y nos dejamos llevar por la impaciencia, no escuchamos con claridad el discurso del otro, no le permitimos inconscientemente, que la información que el interlocutor nos quiere transmitir, nos llegue sin el prejuicio manifiesto de nuestro intelecto (*de lo conocido*), esta interferencia de nuestro intelecto distorsiona la información que nos quiere transmitir nuestro interlocutor.

Dicho de otro manera, nos anticipamos a lo que nos quieren decir, o sea creamos un objeto paralelo en donde en mucho de los caso tiene afinada estructural con el objeto descrito, pero marcado por una fuerza del querer parecerlo a lo que en un principio habíamos identificado. De una u otra manera creamos elementos comparativos rudimentarios y en diversos casos metafóricos, alejados de su significado real, creando nuestro propio objeto.

En segundo lugar, los estudiante que describe el elemento (*objeto*), manifestaron un sentimiento de frustración al no reconocerlo, ni en su función, ni en su forma; en su mente se crea una barrera, en la cual el discurso comunicativo del lenguaje se ve truncado, o como se diría llanamente queda “*sin palabras*”, generando en la persona la impotencia para describir el objeto. Trascurrido un tiempo, el hecho o “*experiencia*” se desvanece y surge el factor intuitivo de nuestro cerebro, surge el “*hecho recreativo*” y creativo (*el arte*), a través de los sentidos<sup>7</sup>.

El tacto comienza a formalizar y a aclarar el objeto sin nombre, sintiéndolo mas en formas y volúmenes. Teniendo en cuenta que algunos chicos les costaba mas esfuerzo alejarse de lo racional, de lo conocido, mas que a otros; surgido quizás en cierta medida, por el temor al riesgo, ya que la mente inmersa en la incertidumbre, funciona en la mayoría de los caso con carácter racional competitivo, con miedo al error, por ende a la frustración.

He mencionado “*el hecho recreativo y creativo (el arte)*”, surgido a partir del factor intuitivo, la palabra recrear, lleva consigo inmersa el sentimiento de divertir, alegrar, o deleitar, es decir que lleva en esencia el placer de hacer y hacerse sentir, el gusto por realizar las cosas, por ende, a través del placer de los sentidos disfrazamos en cierta medida nuestra creatividad.

---

<sup>7</sup> Para comprender el papel de las artes en la transformación de la conciencia debemos empezar por las características biológicas del organismo humano, porque son estas características las que hacen posible que nosotros, los seres humanos, establezcamos contacto con el entorno en el que vivimos. En su estado más fundamental, este entorno es cualitativo y se compone de imágenes y sonidos, de sabores, y olores que podemos experimentar por medio de nuestro sistema sensorial. El Arte y la Creación de la Mente. Elliot W. Eisner. Pág. 17.

En un primer instante, cuando los chicos que modelaban el objeto, según como se lo iban describiendo su compañero, dejaron de adivinar lo que era, dejándose llevar solo por lo percibido; el sentido orientativo de sus manos (*por decirlo de alguna manera*) era el disfrute, no la competencia entre su consiente y el su subconsciente, dejando fluir el sentido metafórico. Rothko al igual que Tápies, parte en sus obras de elementos cotidianos y reales que se van construyendo y reestructurando, por medio de sí mismos, de la meditación conciente y se van convirtiendo, en elementos simbólicos, poéticos y metafóricos.

La metáfora en su esencia enaltece el imaginario humano, lo reveindica con su sentido de ser creador de fábulas, le enseña el tiempo transcurrido, el que vive y el que ha de venir. Por ello lo metafórico anuncia la imagen, haciéndola participe, al permanecer en el mundo de la ideas, sin separarla, solo se mantiene como un hecho o suceso figurado, del cual es consiente el ser humano. Donde realidad y ficción son acciones bien diferenciadas<sup>8</sup>.

*“En efecto, la expresión metafórica solo anuncia la imagen; pero la dependencia es tan estrecha, el sentido de tal modo manifiesto, que no está separado. Si oigo decir “la primavera de su vida”, o “un río*

---

<sup>8</sup> En cuanto la acción de una metáfora descansa en el hecho de que, para describir un estado o un suceso, se emplea conceptos arrancados de la vida animada, estamos en el camino de la personificación. La esencia de la formación de mitos y la de casi toda poesía consiste en personificar lo incorpóreo y sin vida. En rigor, el proceso de formación de semejante expresión no transcurre en la seriación ofrecida por nosotros. Porque no se trata de que se representa como incorpórea sea expresado, después, por algo que se representa como vivo. Lo primario es la transmutación de lo percibido en la representación de algo vivo y animado. Ocurre en cuanto se presenta la necesidad de comunicar a otro lo percibido. La representación nace como la figuración. Homo ludens. Johan Huizinga, Pág 174

*de lágrimas”, sé que debo tomar estas frases, no en el sentido propio, sino en el figurado”.<sup>9</sup>*

Los componentes sensoriales (*los sentidos*) son esenciales en la creación de la metáfora, es mediante los sentidos, donde el ser humano encuentra sus herramientas esenciales de comunicación con su mundo circundante. Cuando se escucha, mira, siente, huele y saborea, hace surgir en él, su conciencia y su espíritu, que enaltece su alma y busca en esta experiencia sensorial, su razón de ser, un ente perteneciente a la naturaleza. El sentido romántico del artista, como hacedor y mago.

Este sentido de pertenencia, lo hacen crear un vínculo de unión con el espíritu de lo natural (*ríos, lluvia, atardecer, día y noche, elementos atmosféricos, etc.*), lo hace crear un lenguaje metafórico, para entender mejor la acción de la naturaleza en su ser, y en los seres y elementos componentes de la naturaleza.

La metáfora como elemento esencial de juego de la imaginación, no subyuga, sino que libera por medio de lo lúdico su espíritu, y son los sentidos por los que en última le llevan al goce de la contemplación y lo hace uno, al compenetrarse con lo natural.

Estos elementos lúdicos nacidos de la expresión metafórica, son producto de asociaciones análogas de lo simple, lo común, lo ordinario, y no de distracciones con sentido complejo o sofisticado. Porque al comparar estos elementos entre lo simple, hallan analogías que producen el goce, el placer, en ese juego gracioso, nace del poder de la sorpresa, de la combinación de lo

---

<sup>9</sup> De lo bello y sus formas. Friedrich Hegel. Pág.173

absurdo con lo coherente, donde el imaginario se hace presente y de repente la realidad, hace parte de lo absurdo, donde florece el arte del humor.<sup>10</sup>

Cuando observamos una viñeta (Fig. 26), en ella interpretamos un mensaje de un hecho real, empleando un lenguaje de humor, donde realidad y ficción se agrupan en una sola grafía,

pero a la vez somos concientes de este hecho, de lo absurdo; en la combinación de esas dos acciones: realidad y ficción, es cuando el discurso de la metáfora, como alucinación de la realidad, se hace real. Algunas veces creamos mundo paralelos, donde la figura de hechos reales, los confundimos, con hecho producidos por la imaginación, dándole un carácter metafórico.

Este carácter metafórico lo encontramos en el arte, como en la vida diaria, empleamos un lenguaje construido, a través de frases con expresiones metafóricas, para comunicarnos con más placer y goce, inmerso en nuestro sentido del humor, lo cual fomenta y desarrolla un lenguaje enriquecido, por

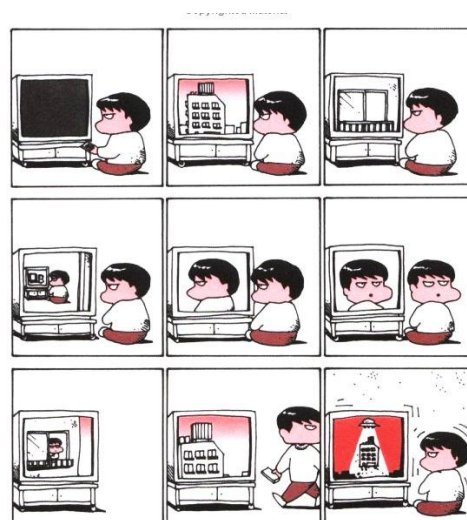


Fig. 26. Intermezzo.  
Tori Miki.

<sup>10</sup> La expresión metafórica puede provenir el simple placer que la imaginación siente en no representar las ideas bajo su forma propia, en su simplicidad, sino por mediación de objetos análogos; o es un juego del espíritu, producto de la fantasía que, por rehuir la expresión ordinaria, busca lo picante y gracioso, y sólo se satisface cuando ha encontrado entre los objetos más heterogéneos algunos rasgos semejantes, cuando ha combinado las cosas más alejadas de modo que produzcan sorpresa. De lo bello y sus formas. Friedrich Hegel. Pág.175



Fig. 27. Cáliz de Antioquia (*Siglo S. VI d.C.*).



Fig. 28. Ánforas griegas.

medio de nuestra imaginaria. Los artistas o hacedores de imágenes, sonidos y expresiones plásticas, emplean las acciones metafóricas con mayor asiduidad, las crean a partir de construir y fabricar juegos y figuras por medio del empleo de lenguaje verbal y sonoro, para transmitir un mayor goce. En la búsqueda de la contemplación de una expresión artística, ya sea un cuento, un relato, una canción, un cuadro o una escultura, siempre está inmerso, este lenguaje de expresiones sensibles.

En lo que ha esta tesis atañe, en la



Fig. 29. Puñal ritual, Periodo Shang (*Segundo milenio a. C.*)



escultura siempre ha estado presente esta analogía de realidad y ficción, por medio de lo metafóricos; desde los elementos escultóricos mas complejos, hasta los utensilios utilitarios (Fig. 27, 28, 29, 30) mas cercanos, las posibilidades de contemplación están presentes indistintamente, a través de formas, tanto figurativas como abstractas, tanto para el goce, como en su uso utilitario y cotidiano. Un objeto utilitario, es un objeto escultórico, en la medida del diseño, de su forma, de su sentido de contemplación y del valor, que le damos al objeto (*utilitario o artístico*). Estas características constructivas y formales, la podemos ver y estudiar; observamos objetos utilizados en rituales (*cáliz, tronos, vasijas funerarias, ánforas, adornos y prendas para el rito, etc.*) y en la vida diaria (*copas, vasos, sillas, vasijas, ánforas para el vino o el agua, adornos y prendas de vestir, etc.*), desde la antigüedad hasta nuestros días, dichos objetos sobresalen en su sentido



Fig. 30. Poporos (*Cultura amerindias*)  
Museo del Caribe (*Colombia*)



Fig. 31. La Das Staatliches Bauhaus (*Casa de la Construcción Estatal*).  
Cartel de promoción de 1923.





Fig. 32. Silla de Vassily  
Marcel Brauer (1926).

mágico, utilitario,  
en la medida, que  
desmitificamos  
estos objetos,  
cuando no son  
parte del rito o de  
su uso, para el cual  
fue fabricado,  
descontextualizánd  
olos; a es a partir  
de aquí, cuando  
resaltamos su  
esencia, cómo obra  
de arte, en si

misma, producto de la creatividad humana. Todos estos conceptos surgidos de la obra-objeto, es producto de realizar una lectura de la “*dinámica de las fuerzas*” presentes en la lectura de la “*obra de arte*”, como lo denomina Rudolf Arnheim:

*“pero no todas las obras de arte representan humanos. Los paisajes o las naturalezas muertas apuntan a connotaciones distintas, y las composiciones abstractas no sugieren ningún tipo de especificación. Lo que todos ellos tienen en común es el lenguaje del arte, es decir, la dinámica de las fuerzas dirigidas hechas visibles a los ojos.*

*Mediante una hábil materialización de estas fuerzas dinámicas el artista expone su planteamiento”<sup>11</sup>.*

Toda esta desmitificación de los objetos y reglas del arte, fue la que originó en las primeras décadas del siglo XX, experiencias como la realizada en Alemania por La Bauhaus (Fig. 31) de Dessau<sup>12</sup>, fundada por arquitecto alemán Walter Gropius (1883-1969), cuyo principio esencial era la



Fig. 33. Sillón Barcelona.  
Ludwig Mies Van der Rohe. (1929).

integración de todas las artes (*mayores y menores*). Originando un sinnúmeros de mezclas y teorías artísticas cuya única finalidad era crear y diseñar proyectos originales, sin perder el sentido funcionalidad.

---

<sup>11</sup> Consideraciones sobre la educación artística. Rudolf Arnheim. Pág. 45.

<sup>12</sup> Bauhaus de Dessau, escuela de arquitectura fundada por el alemán Walter Gropius (1883-1969) que fue clausurada por la dictadura nazi. Se la construyó para demostrar que el arte y la ingeniería no necesitaban seguir divorciados entre si, como lo estuvieron durante el siglo XIX; que, por el contrario, ambos podían beneficiarse recíprocamente. Los alumnos de la escuela tomaron parte en proyectos de los edificios y en su ajuste; se les estimulaba a que pusieran en juego su imaginación y realizaran los más atrevidos experimentos, sin perder nunca de vista los fines para los que servían sus proyectos. Fue en esta escuela donde se inventaron los asientos de tubo de acero y otros muebles de nuestro uso cotidiano. Las teorías que la Bauhaus defendió suelen condensarse con el nombre de funcionalismo, esto es, la creencia en que si algo se proyecta para que responda a sus fines peculiares, podrá parecer bello por sí mismo. La Historia del Arte. E. H. Gombrich. Pág. 560.

Ejemplos de estas nuevas formas de ver el arte en relación a su funcionalidad, con elementos cotidianos, se reflejan en obras realizadas por diversos arquitectos y diseñadores, profesores y alumnos de la Bauhaus de Dessau: *"la silla de vassily"*

(Fig. 32), de Marcel Breuer

(1902-1981), diseñador y arquitecto húngaro, en la elaboración original de la silla, uso tubos de acero niquelado, cromado y doblado, para el asiento y el respaldo empleo cuero, lona y tela, o *"la silla Barcelona"* (Fig. 33) de Ludwig Mies Van der Rohe (1886-1969), diseñador y arquitecto alemán, la silla fue diseñada junto a la silla otomana y la mesa auxiliar a juego, para la exposición internacional de Barcelona, celebrada 1929, para el pabellón alemán, fue construida en acero inoxidable pulido, el espaldar y el asiento, en cuero de piel de cerdo. este mobiliario estaba inspirado en la silla utilizada por los magistrados romanos, *"sella curulis"*, Mies van Rohe, realizó varias modificaciones ergonómicas, para una mejor y mayor comodidad u otro ejemplo de lo utilitario y lo escultórico, lo encontramos en *"la tetera"* (Fig. 34) de Mariane Brandt (1893-1983), pintora, fotógrafa y escultora alemana, en 1924, diseñó una tetera, elaborada a partir de la combinación de lámina de latón plateado y ébano por dentro, el diseño de la tetera contiene un gran contenido escultórico, obteniendo una pieza de singular belleza, sin perder su objetivo de



Fig. 34. Tetera.  
Marianne Brandt (1924).



Fig. 35. Relieve mesopotámico.

funcionalidad, en cada una de estas piezas infunde y transmite un lenguaje, con una gran carga simbólica, llena de sentimientos y emociones alegóricas.

Aunque prima en mayor medida, en el siglo XX, como en otras épocas, la alegoría, la metáfora es esencial en la configuración de los elementos escultóricos, tanto del pasado como la del tiempo actual. La realización y construcción del diseño de una casa, de una Venus prehistórica, un relieve prehispánico, mesopotámico (*Fig. 35*) o griego, tiene grabado el sentido sensorial comunicativo de la metáfora, inscrito por medio de su historia o relato real, a la vez que mágico. No como una mera representación de un relato, mito o leyenda, que en parte es primordial, sino, en esa conjugación, entre el hecho utilitario y mágico, sin diferenciarlo<sup>13</sup>, manifiesto y expresado por el ingenio,

---

<sup>13</sup> Entre esos primitivos no existe diferencia entre construcción útil y creación de la imagen, en cuanto a la necesidad concierne, sus chozas están allí para resguardarles de la lluvia, el viento, el sol, y también de los espíritus que los producen; las imágenes están hechas para protegerlas

fruto de los sentidos, del que elabora el objeto. Un puñal ritual o una vasija funeraria, son elementos pertenecientes al hecho utilitario, pero por una combinación de factores, se convierten en un objeto, que por un lado manifiesta características mágicas y por otro lado, su construcción se enmarca dentro de lo bello artístico. Como se observa en “*La Fuente de Lavapatas*” (Fig. 36) (cultura de San Agustín -Colombia- 200 a. C. a el 800 d. C. aproximadamente), es un complejo conjunto de surcos labrados en la roca del lecho de una quebrada, donde el agua resalta altos y bajos relieves (*un total de 34 figuras*), que representan serpientes, lagartos, salamandras, iguanas, camaleones, ranas y tortugas, mezcladas con caras y formas humanas, que al parecer fue utilizado como centro de preparación de medicina, de curación, de partos en el agua, de baños rituales y de ceremonias religiosas etc. todo este complejo entramado de formas en conjunto, cumple esta doble finalidad de lo



Fig. 36. Fuente de Lavapatas  
Cultura Agustiniiana (200 a. C. a el 800 d. C.  
aproximadamente).

mágico y lo utilitario, además de agregar el factor de manipular un elemento de la naturaleza, como es el agua corriente de una quebrada y modificar la roca al labrarla. Todo de este conjunto

contra otras fuerzas que son, en su concepto, tan reales como las de la naturaleza. Pinturas y estatuas – en otras palabras- son empleadas con fines mágicos. La Historia del Arte. E. H. Gombrich. Pág. 39-40.



constructivo producto del ingenio humano, encierra entre sus formas y sentido mágico, la metáfora, y como la metáfora, cada uno de los elementos compositivos de esta construcción, se alimenta y se enriquece de la vida diaria de sus creadores y usuarios.

Por decirlo de alguna manera estas características que contiene este objeto mágico y artístico, aúna factores que sin quererlo, son inherentes a toda pieza u objeto de creación humana.

## 2.2. El humor.

*El verdadero humor, que quiere alejarse de esta excrecencia del arte, debe aunar, a una gran riqueza de la imaginación, mucho sentido y profundidad de espíritu, con el fin de desarrollar lo que parece puramente arbitrario como realmente pleno de verdad, extrayendo cuidadosamente, de estas particularidades accidentales, una idea substancial y verdadera...*<sup>14</sup>

Si, como en la metáfora, se estructuran las imágenes, el humor tiene la capacidad de dar ingenio, al asociar y combinar elementos de diferente procedencia y diversas situaciones absurdas. Los hechos o situaciones absurdas, encierran un mensaje a comunicar, en forma tan explícita, como confusa, en forma de acertijo, pero el mensaje se manifiesta en un sentido tácito.

Si la metáfora tiene la cualidad de conjugar de manera ingeniosa, imágenes o sucesos; el humor es el origen del estado anímico, de complacer el sentido espiritual del goce, manifiesto por medio de la risa. Son frecuentes las alusiones

---

<sup>14</sup> De lo bello y sus formas. Friedrich Hegel. Pág.212.

en las diferentes etapas, en el desarrollo histórico de la todas las culturas del mundo, a ese toque del humor, tanto explícito como implícito, en las diversas manifestaciones artísticas (*Pintura, escultura, danza, teatro, literatura, etc.*).

El significado de la palabra humor<sup>15</sup>, encierra conceptos muy diversos y dispares, pero el que se considera a este estudio, es el estado del “*sentido del humor*” de la persona, ese estado espiritual donde el ser humano, el hacedor, el confrontador de ideas, participa con su estado del ánimo. Este estado de ánimo, es producto o consecuencia de percibir sensaciones, sensaciones que lo llenen de placer, lo transporte a un estado anímico placentero, sensaciones de los sentidos.

En la creación de una obra de arte, el hacedor se recrea en el tiempo en que transcurre su elaboración (*de la obra de arte*). Y es a partir, de concepción de la obra, cuando los sentidos se embeben en un cúmulo de ideas, que tiene inmersa en si misma, la ironía del sacrificio, por lo incierto del proceso creativo y lo incierto del camino que ha de recorrer, para llegar a finalizar la obra. El humor es parte esencial en su construcción, tanto mental, espiritual y material de la obra. La legitimidad y la verdad de la obra, en el proceso creativo, es la fortuna que envuelve el orgullo del que crea.

---

<sup>15</sup> Humor, en fisiología cualquiera de los líquidos del cuerpo del hombre o el animal. Fig. Genio, índole, condición. Fig. Jovialidad, agudeza. Fig. Disposición en que uno se haya para hacer una cosa. Humorismo, manera de enjuiciar. Diccionario Espasa Ilustrado. Pág. 886.

En una clase de comunicación visual, se planteó la elaboración de una viñeta o caricatura, el tema era el “*retrato*”. El ejercicio consistía en que los chicos se agruparan en parejas. Cada uno de los integrantes de la pareja, tenía que posar, primero uno y luego el otro, en sesiones de tiempo de 15 minutos. Terminada esta primera etapa, cada uno de forma individual tenía que elaborar una caricatura de su compañero. Los puntos a tener en cuenta en la elaboración de la caricatura: La caricatura no solo buscaba expresar la forma gráfica de la persona, sino que, además debía reflejar su personalidad y su forma de ser.



Fig. 37. Una parada en el camino de regreso de Napoleón desde Moscú (1813).  
G. Cruikshank.

Las caricaturas que mejor expresaron el objetivo final del ejercicio, fueron aquellas que a parte de la habilidad del alumno, los chicos que realizaron la caricatura tenía un mejor conocimiento previo personal o directo de su





Fig. 38. El cenit de la gloria francesa. El pináculo de la libertad (1793).  
James Gillray.

compañero o aquellos que dentro del grupo, se hacen mas visibles por su personalidad extrovertida.

La caricatura o viñetas, son el fruto de exagerar, ridiculizar, ironizar y juzgar, la realidad social de una cultura que se conoce, de una manera amena y llena de humor. Desde sus orígenes se fundamenta, en el discurso social de protesta. Por medio, de una imagen real en apariencia a una en actos ilusorios, que encierran en si misma, una realidad que no deseamos ver o manifestar, se reflejan hechos que en apariencia va mas allá de la realidad. Es una manera grupal, de exorcizar nuestras verdades y mentiras sociales, es el reflejo de la vida diaria, por medio del humor que nos transmiten estas imágenes, que son el subterfugio de la realidad.

En cierta medida es ilusorio pensar que la imaginación rebasa la realidad. La realidad esta inmersa en la manera de concebir y percibir la naturaleza, tanto

individual como colectiva, es producto de circunstancias ajenas al individuo y a la colectividad; por ello la realidad, a través de sus divergencias y conflictos, se reafirma por medio de la imaginación, mediante el lenguaje de formas (*bi y tridimensional*) y palabras (*retórica*).

Un ejemplo de cómo la caricatura exorciza y nos descubre esos miedos, los tememos en las caricaturas realizadas durante la revolución francesa, donde realidad e imaginación se confabulan por medio del humor; al producir la hilaridad, la risa de un tema que en su trasfondo es un hecho serio y de gran relevancia social, por ser determinante dentro de la estructura y del



Fig. 39. Pinturas Negras.  
Francisco Goya y Lucientes.

comportamiento de la sociedad francesa del siglo XVII.

Observamos en estas caricaturas de la revolución francesa (*Fig. 37, 38*), como, por medio de una expresión ácida y placentera, con imágenes crudas,



Fig. 40. Pinturas Negras.  
Francisco de Goya y Lucientes.

cargadas de gran simbolismo, es el reflejo de una realidad absurda y real, al mismo tiempo, llenas de dolor y sufrimiento. Plasmada cada figura con ironía y humor ante tanto sufrimiento, produciendo en el espectador la risa<sup>16</sup>.

El lenguaje de la caricatura está presente a medio camino, entre lo absurdo y la arrogancia de la mente adolescente. La imaginación cree atrapar en un sinnúmero de palabras y de formas ordenadas de manera semántica o volumétrica, ideas y concepciones de lo creado en sí, haciendo parte de la realidad, todo aquello que lo halla dentro del zurrón del humor, pero con el estigma de la frustración al enfrentarse a la realidad. Charles Boudelaire (1821-1867), en referencia a Goya en su escrito de 1857 *“Algunos caricaturistas extranjeros”*, hace una revelación de la forma en que vemos las cosas según

---

<sup>16</sup> Lo grotesco saca a la luz todo eso que pertenece oculto y reprimido, y gracias a la risa podemos aguantar su patetismo. La risa lo ilumina para nosotros a la vez que disuelve su enfatismo en el alboroto de la carcajada. La risa no es un juego alegre, pero se convierte en un alegre juego. El Siglo de los Caricaturistas, Valeriano Bozal. Pág. 15.

como nos las presentan. Las últimas obras de Goya están inmersas en mostrar un mensaje premonitorio de lo grotesco y cruel que es el hombre, elaboró una serie de cuadros y grabados, de los sucesos que él vivió durante la ocupación francesa del reino de España por parte de Napoleón Bonaparte. Estos sucesos los presenta a través de un sinnúmero de



Fig. 41. Venus de Willendorf (30.000-25.000 a.C).

imágenes, en acciones inverosímiles, producto de situaciones a la vez que vanas, codiciosas y crueles, inmersas de verdad y el sarcasmo, pero mostradas con armonía, humor y belleza (Fig. 39,40).

*“El gran merito de Goya consiste en crear lo monstruoso verosímil. Sus monstruos han nacido viables, armónicos. Nadie se ha aventurado como él en la dirección de lo absurdo posible. Todas esas contorsiones, esas caras bestiales, esas muecas diabólicas están imbuidas de humanidad”<sup>17</sup>.*

---

<sup>17</sup> El Siglo de los Caricaturistas, Valeriano Bozal. Pág. 15.



En el humor está el hecho creativo y el hecho de la creación se haya en el humor. El humor fortalece la creación, el gusto por el placer cuando sentimos la naturaleza que nos rodea. La mente inocente sin prejuicios, como puede ser la de los niños, cuando se les muestra imágenes de



Fig. 42. El testamento de Moisés (1480 y 1482).  
Luca Signorelli y Bartolomeo Della Gatta.

figuras prehistóricas; por ejemplo, la conocida escultura de la *Venus de Willendorf*<sup>18</sup>, se dibuja en su cara una leve sonrisa de placer y picardía. La *Venus de Willendorf* (Fig. 41), es una figura que en sí encierra, lo simbólico de la fertilidad de la madre tierra creadora, representado en la mujer, con sus formas redondeadas y la plenitud del representador como creador, al modelar la figura que simboliza, a través de su redondez, la fertilidad, como hecho creativo, y hecho mágico.

Al niño por medio de su mirada inocente le llama la atención, mas que al hecho creativo-simbólico-mágico, el sentido del humor del escultor de esas formas redondas. En su candidez e inocencia se sumerge en su significado sensible del humor, más que en el significado simbólico que desea transmitir el artista-mago, aunque ese significado simbólico sea reflejo de la realidad del artista-mago.

La joven mente, ve y encuentra en ella elementos superficiales, llenos de jocosidad y humor, presentes en sus formas redondeadas y exageradas, que de una manera u otra, son reflejo de su naturaleza circundante, y es a la vez, el reflejo del lenguaje metafórico del niño.

Las referencias obtenidas de la naturaleza, como referente mas cercano, conlleva a formular juicios de condicionamiento, surgidos de ejercicios mentales e intelectuales que mas de una vez, se prestan a una doble lectura, donde se confunde lo racional y lo imaginativo, con gran carga simbólica del objeto, como en el caso del ejercicio planteado a los estudiantes de la Escuela de Bellas de Artes del Cesar.

A parte de su connotación simbólica, la escultura de la *Venus de Willendorf* encierra en su realismo el sentido del placer, inherente a cualquier elemento artístico creado por el ser humano, producto de la dinámica perceptiva<sup>19</sup>, de la que habla Rudolf Arnheim.

---

<sup>18</sup> La Venus de Willendorf 30.000-25.000 a.C. primera escultura que se conoce en la historia del hombre. La figura, labrada en piedra caliza, mide poco más de 11 cm. de altura y representa una diosa de la fertilidad.

<sup>19</sup> ¿Qué es lo que tiene de valiosa la dinámica perceptiva para convertirla en el principal instrumento de la expresión artística? Hay que mencionar aquí tres de sus mayores virtudes.

La *Venus de Willendorf*, es una escultura representativa de la fertilidad, empleada como un objeto mágico, prestadora de una utilidad de favor a una actividad real como la agrícola, cuyo producto es el sustento de una comunidad, para su sobrevivencia. Pero más allá de la representación y el significado que encerrado en sus formas redondeadas se haya una respuesta, que a su vez genera diversas incógnitas por definir y quizá nunca sabremos. Es una figura que ante todo simboliza, a parte de una gran belleza escultórica, una sensibilidad de placer y de sentido espiritual de creación individual y colectiva,

---

Primero, el juego de fuerzas nos conduce más allá de cualquier motivo concreto hasta lo que se oculta detrás de todos ellos. Las fuerzas físicas caracterizan los elementos del viento, el agua y el fuego. Por tanto estas fuerzas transmiten vida a las imágenes de la naturaleza, a las nubes, cascadas, los árboles sacudidos por la tormenta. También animan los cuerpos de animales y seres humanos. La dinámica perceptiva, sin embargo, va más lejos; representa además las fuerzas de la mente. Y al igual que el físico y el químico llegan a comprender la naturaleza estudiando la conducta de las fuerzas físicas, el psicólogo y el artista captan el funcionamiento de la mente explorando su dinámica.

La dinámica de la perceptiva tiene una segunda finalidad esencial. Como las fuerzas actúan de la misma manera en todas las esferas de la existencia, la actuación dinámica en una esfera se puede usar para simbolizar la que se da en otra... Cuando el infortunado rey Sísifo empuja una roca montaña arriba, simboliza todos los esfuerzos estériles, ya sean mentales o físicos; y quizás el hecho mas fundamental que hay que comprender en torno al arte es que todo lo que muestra se presenta como un símbolo.

Una tercera propiedad valiosa de la dinámica perceptiva deriva de un fenómeno psicológico que se podía describir como resonancia. Cuando se mira la imagen ascendente de un arco o una torre en arquitectura, o la caída de un árbol doblado por la tormenta, se recibe algo más que la información que transmite la imagen.

La dinámica que transmite la imagen resuena en el sistema nervioso del receptor. El cuerpo del espectador reproduce las tensiones del balanceo, de la ascensión y de la inclinación de tal forma que él mismo une en su interior las acciones que está viendo realizarse en el exterior. Y estas acciones no son simple gimnasia mental, son formas de estar vivos, formas de ser humano. Consideraciones sobre la educación artística. Rudolf Arnheim. Pág. 45-48.

entre el artista-mago-creador y su entorno social. La figura fue creada e ideada con una finalidad utilitaria de vínculo o vehículo de comunicación con un poder superior, un culto de fertilidad, un mutuo acuerdo de alianza.

En las diferentes etapas de la historia, las alianzas son ejes primordiales de



Fig. 43. Composición con 7 figuras y una cabeza. El Bosque, (1950).  
Alberto Giacometti.

existencia de los pueblo. La alianza puede ser tanto mítica como real, simboliza un vínculo de unión de enlace, entre dos fuerzas, de la cual ambos obtienen un beneficio. Las alianzas han sido empleadas desde la antigüedad, utilizadas desde siempre por las casas reales, por medio de enlaces matrimoniales entre familias de diferentes clanes o familias de casas reales para dirimir contiendas bélicas, demarcaciones territoriales o apoyo militar y



defensa etc. A nivel de lo sagrado, la alianza mítico-religiosa como la realizada entre Abraham y Dios por medio de las “*Tablas de los 10 mandamientos*” (Fig. 42) y el “*Arca de la Alianza*”<sup>20</sup> como símbolo, entre el ser humano y Dios. Estos vínculos generan a su vez objetos o elementos para el recuerdo, “*objetos de los sagrado*”, elementos que



Fig. 44. Intitulado. Minimal Art.  
Donald Judd.

por sus características se diferencia de otros objetos ordinarios o cotidianos, asumen un estatus simbólico<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> El arca. Haz arca de madera de un metro y veinticinco centímetros de larga, setenta y cinco de alta. La recubrirás de oro puro por dentro y por fuera, y con una moldura de oro todo alrededor. Fundirás para ella cuatro anillos de oro y los pondrás en sus cuatro esquinas, dos a cada lado. Harás unas barras de madera de acacia, que cubrirás de oro y las pasarás por los anillos de los lados del arca para llevarla por medio de ellas. Las barras estarán siempre en los anillos y no se sacarán de ellos. Dentro del arca pondrás el testimonio que yo te daré. Exódo 25: 10-16. La Santa Biblia. Pág. 106-107.

<sup>21</sup> Una piedra, entre tantas otras, llega a ser *sagrada* —y, por tanto, se halla instantáneamente saturada de *ser-* por el hecho que su forma acusa una participación en un símbolo determinado, o también porque constituye una hierofonía, posee *mana*, conmemora un acto mítico, etc. el objeto aparece entonces como un receptáculo de una *fuerza extraña* que lo diferencia de su medio y le confiere *sentido y valor*. Esa fuerza puede estar en su sustancia o en su forma; una roca *se muestra* como sagrada porque su propia existencia es una hierofonía:

En este empleo matérico de la arcilla, la piedra y de otros elementos, que por sus características, en cierto instante se convierte, el producto de lo sagrada o símbolo de lo sagrado, son productos encontrados en la madre tierra, objetos de transformación en un elemento reconocible e identificable por todos, hace presente el vínculo o hilo conductor de



Fig. 45. La Fuente.  
Marcel Duchamp.

alianza, de remembranza, de traer presente los buenos augurios para la vida, la vida reflejada y producto en una buena cosecha.

El arte moderno y en especial la escultura moderna se hacen presente, este sentido de alianza, de hilo conductor entre la material y su transformador, de lo lúdico y del humor. Tenemos ejemplos en escultores como: Marino Marini (1901-1980), obras “*Jinete*” de 1947, o “*El Milagro*” de 1943, Alberto Giacometti, obras “*Composición con 7 figuras y Una Cabeza*” (*El bosque*, Fig.

---

incomprensible, es lo que el hombre no es. Resiste el tiempo, su realidad se ve duplicada por la perennidad. He aquí una piedra de las vulgares; será convertida en “preciosa”, es decir, se la impregnará de una fuerza mágica o religiosa en virtud de su sola forma simbólica o de su origen: “piedra de rayo”, que se supone caída del cielo; perla, porque viene del fondo del océano. Otras serán sagradas porque son morada de los antepasados (India, Indonesia) o por que otrora fueron teatro de una teofanía (así, el *behtel* que sirvió de lecho a Jacob) o porque un sacrificio, un juramento, las consagró. Mito del eterno retorno. Mircea Eliade. Pág. 14-15.

43) 1950, o esculturas de posguerra, de arte conceptual o Minimal art (*Fig. 44*), artistas Marcel Duchamp (1887-1968)<sup>22</sup>, con sus ready made, consistía simplemente en la combinación o disposición de objetos de uso cotidiano, como urinarios (*Fig. 45*) o portabotellas, que al descontextualizarlos, en su uso y en su espacio, estos elementos se convertían en arte por deseo del artista, obra “*Rueda de Bicicleta*” (el original de 1913 se ha perdido; tercera versión de 1951, Museo de Arte Moderno, Nueva York), Joseph Kosuth (1945) que con su obra “*Silla I y III*” (*Fig. 46*), de 1965, reflejan en sus obras este sentido de la experiencia creativa a través del humor de su obras, y así un sinnúmero de ejemplos

En las obras del escultor Alexander Calder (1898-1976), reflejan ese sentido espiritual del juego y del humor, donde la fantasía y la realidad, presentes en elementos abstractos con un carácter indefinido entre figuras móviles y de formas irregulares, en espacios ilusorios pero presentes en la realidad, donde la gravedad y los movimientos son parte esencial.

Un juego donde cada obra encierra un aura de humor e inocencia, cada elemento constructivo de la obra es parte esencial, de vínculo de recuerdo de la infancia, a demás de hacer presente ese sentido de la infancia remembranza, del recuerdo, del recuerdo de los móviles de la infancia o el simple carácter de mostrar figuras de colores sin forma definida, pero inmersos

---

<sup>22</sup> Marcel Duchamp en escultura fue pionero en dos de las principales innovaciones del siglo XX: el arte cinético y el arte *ready-made*.

en la ilusión de lo lúdico, que encierran lo mágico y lo espiritual del creador. Es como dice Friedrich Hegel, cuando habla del Humor del artista:

*“El humor, es la propia persona del artista la que entra íntegramente en escena, en todo lo que tiene de superficial y de profunda; por tanto se trata esencialmente del valor espiritual de esta personalidad”<sup>23</sup>.*

El que construye la obra de arte debe alejarse del hecho meramente constructivo y representativo, la obra de arte debe de tener la esencia del



Fig. 46. Una y tres sillas (1965).  
Joseph Kosuth.

espíritu del que hace la obra, en ese sentido tenemos como referencia el ejercicio dado como ejemplo en el apartado de la metáfora donde tanto, el que comunica describiendo el objeto, como el que recibe la información, deben

<sup>23</sup> De lo bello y sus formas. Friedrich Hegel. Pág. 211.

interiorizar sus emociones sensibles para luego transmitir las, ya sea en una forma física estructural (*bi-tri*) o en el lenguaje, tanto oral como escrito. En este ejercicio del juego de creación y de comunicación de entender las vivencias del otro, el que crea y el que observa, el espectador, se dejan influenciar mutuamente y de forma contundente, por lo representativo conocido y modificando, alejándose de esta manera del *hecho creativo* en sí, donde se confunde el mero accionar de lo representativo, con el factor emotivo, al no dejarse guiar por el sentido de la intuición creativa y espiritual en el sentido de Kandinsky<sup>24</sup>. Quizá porque de una manera u otra, este desconcierto, esta incertidumbre cercena el espíritu del riesgo de la imaginación, del encuentro de lo no conocido, el miedo a la verdad<sup>25</sup>.

Si se continua en este letargo de dejarnos manipular en nuestra naturaleza creativa, seremos artífices de construir barreras, fomentadas y creadas a través de la percepción recibida por medio de nuestros sentidos, sin indagar de su “¿por qué?”, seremos cómplices de erigir un muro, entre nuestra imaginación creativa y nuestro deseo de comprender, nuestros sentidos.

En la medida que nos alejamos de estas barreras nacidas de nuestra experiencia, especialmente visual y sonora, dejaremos de ser esclavos, atados

---

<sup>24</sup> La construcción sobre una base puramente espiritual, requiere un largo trabajo que se inicia casi a ciegas y tontas. Es necesario que el pintor cultive no solo sus ojos sino también su alma para que ésta aprenda a sopesar el color con su propia balanza y actúe no sólo como receptor de impresiones exteriores (a veces también interiores) sino como fuerza de determinante en el nacimiento de sus obras. De lo espiritual en el arte. Vasili Kandinsky. Pág.

<sup>25</sup> Las reacciones humanas ante el misterio de la vida son variadas. El misterio provoca miedo, rebeldía, sumisión reverencial, intento de averiguarlo, de hacerlo propicio, de organizarlo. Arte del Valor. Antoni Tapies. Pág. 53.

con fuertes grilletes, a un mundo de sensaciones controladas por las circunstancias de lo colectivo, producto de las masas unificadoras del pensamiento y de nuestra manera de actuar ante las situaciones que nos plantea nuestra naturaleza circundante.

En el instante en que estas barreras desaparecen y se deja actuar el accionar intuitivo, espiritual y emocional individual, afloran esas particularidades que nos hacen diferentes en el accionar del hacedor, en ese instante emanará la *“acción creadora”*.

### 3. LOS SENTIDOS Y SUS ESTIMULOS.

*El explorador había regresado junto a los suyos, que estaban ansiosos por saberlo todo acerca del Amazonas. Pero ¿Cómo podía él expresar en palabras la sensación que había inundado su corazón cuando contempló aquellas flores de sobrecogedora belleza y escuchó los sonidos nocturnos de la selva?, ¿Cómo comunicar lo que sintió en su corazón cuando se dio cuenta del peligro de las fieras o cuando conducía su canoa por las inciertas aguas del río?*

*Y le dijo: “Id y descubridlo vosotros mismos. Nada puede sustituir al riesgo y a la experiencia personales”<sup>1</sup>.*

En este fragmento del cuento “El explorador” del libro del Canto del Pájaro de Anthony de Melo, describe las sensaciones como experiencias que se deben vivir en el percibir, directamente por el individuo, no mediante las experiencias del otro. Nadie nos puede narrar a que sabe el dulzor de un mango o el suave y dulce amargor del tamarindo, si antes no lo ha probado por si mismo, aunque su descripción sea de gran elocuencia y de minuciosos detalles, en cada una las diferentes sensaciones que percibió, nada puede sustituir la experiencia vivida por medio de los sentidos.

En cada instante o momento los sentidos están siendo estimulados, estímulos en esencia primordiales para captar y percibir el libre desarrollo de los sucesos y vivencias diarias, de gran importancia en el desenvolvimiento y adaptación al medio de todo ser vivo. En la naturaleza, los animales mas fuertes y los más débiles sobreviven, en la medida que adaptan y desarrollan sus sentidos a sus necesidades y características morfológicas. Características acordes a su tamaño, fuerza y facilidad de adaptación en el medio en que conviven con otros

---

<sup>1</sup> Fragmento del cuento del “Explorador”. El Canto del Pájaro, Anthony de Melo. Pág. 47.

animales. Unos sobreviven por su fuerza y tamaño, y otros por el desarrollo de sus habilidades y destrezas, en conjunto todos potencian sus habilidades sensoriales.

Al ser parte de la naturaleza, el ser humano pertenece al plano de lo físico, está inherentemente subyugado a sentir, percibir y comunicarse en su entorno, a través de la información y captada percibida por medio de los sentidos. Al nacer el ser humano tiene su primera experiencia con el mundo exterior a través de sentir diferentes sensaciones de frío, calor, aspereza, suavidad, etc., presente en el ambiente en que nace. Estudios de investigación fisiológica, han demostrado que el embrión humano, en las últimas etapas del desarrollo embrionario, puede captar y percibir sensaciones en el vientre de la madre, al sentir su voz y sus caricias, por medio del susurro y el calor de la mano sobre el vientre. Es por medio del palpar y el oír donde siente y presiente los sentimientos de su entorno y los factores ambientales externos.

Cuando el bebe nace, sus primeras impresiones de la realidad del mundo, lo percibe cuando siente frío, calor, aspereza, suavidad, etc., en fin, con su presencia llena el vacío del espacio, es materia que continuamente se transforma.

En la medida que adquiere un sinnúmero de experiencias sensoriales, el niño conoce y reconoce el medio natural, donde desarrollará su existencia. Cada una de las sensaciones percibidas, encierran gran importancia para el desarrollo cotidiano de su vida, sin ellas seria un mero elemento decorativo e inerte de la naturaleza. Cada sentido ejerce un papel primordial, no se puede hablar del un predominio especial, que un sentido tiene sobre otro; aunque si,



de la importancia que se le puede dar, en determinado momento, dependiendo en cierto manera, de las necesidades a percibir en el desenvolvimiento y desarrollo de ciertas actividades, en un ambiente específico dentro la cotidianidad, generando con ello, se agudice, uno o varios



Fig. 46. Instalación los bordes del Mundo Galería Hayward (2010).  
Ernesto Neto.

sentidos en predominio de otros. Por ejemplo, una persona con discapacidad visual o sonora adaptará, agudizará y desarrollará los sentidos que mayor captación de información le permiten obtener, para un mejor desenvolvimiento en su vida diario. Desenvolvimiento obtenido por medio de la experiencia, sensual en la optimización de su percepción.

El ser humano funciona como un zurrón, cuando nace está medio lleno de elementos sensibles, a través de los años va llenándolo con sus experiencias sensoriales. Estas experiencias de lo sensible, las adquiere el ser humano mediante sus sentidos, funcionando como un colector en un mundo abundante en sensaciones. Artista como el brasileño Ernesto Neto<sup>2</sup> (1964), como tantos

---

<sup>2</sup> Ernesto Neto. Río de Janeiro (1964) "su discurso un manejo de la sensualidad, la expresión y la interacción humana, sus obras... una producción de lo que llaman esculturas multi-

otros creadores plásticos modernos y contemporáneos, exploran por medio de sus obras, la interacción e integración de los sentidos en su conjunto en sus obras, llevando sus creaciones artísticas mas allá de la mera contemplación, tanto visual y sonora, sino que se adentran en el fondo del sentir la obra, vivirla hacerla presente, por medio de invitar al espectador a ser partícipes y parte integrante de la obra.

Una gran variedad de artistas modernos y contemporáneos aún más, son ejemplos de cómo los sentidos son empleados en sus procesos de creación artística, como



Fig. 47. Instalación.  
Ernesto Neto.

elemento primario y esencial en la conformación de sus obras. Las obras de Ernesto Neto son ejercicios sensoriales donde el espectador es eje primordial en la conformación de sus creaciones, donde el espectador se hace partícipe a

---

sensoriales interactivas en donde tocar, oler, sentir, caminar y reflexionar es el fin.” Materiales que emplea poliéster, lycra y nylon, los suele llenar de piedras, arena o arroz para formar figuras orgánicas y armónicas a lo que él llama “estalactitas orgánicas”. En ocasiones llena sus obras con yerbas y especies que llenan el aire con un perfume embriagador, sus esculturas son también como túneles y cámaras de colores dulces y transparentes que muestran paredes llenas de bolsas con flores de manzanilla, lavanda y comino.  
Webside: [Sonnymond.blogspot.com.es/2012/01/ernesto-neto.html](http://Sonnymond.blogspot.com.es/2012/01/ernesto-neto.html).

través de las sensaciones que perciben en un recorrido que sugiere, en cada obra y de cómo sus obras despiertan en el observador (*participe*) el sentido emotivo de su sensibilidad en un instante determinado, en un mundo lleno de sensaciones (Fig. 46, 47, 48, 49).

Todo ese mundo de sensaciones las percibe, encuentra, desarrolla y organiza, el espectador, a través de sus sentidos, percibir (*mediante el tacto la humedad, el calor, las texturas, etc., por medio de la piel; los diferentes sonidos naturales y artificiales, por el oído; los diversas sensaciones de olores, por la nariz; las papilas gustativas son esenciales para percibir un sinnúmero de aromas por medio de la lengua; las imágenes lumínicas se reflejan en las células visuales, transformándolas en objetos sólidos*). Todo este conjunto

de actividades orgánicas, generan a la par con las sensaciones, estados de ánimo, que son catalizadas por nuestros rectores sensoriales y organizadas



Fig. 48. Instalación.  
Ernesto Neto.



Fig. 49. Instalación.  
Ernesto Neto.

para nuestra lectura de la naturaleza. De esta manera el arte es un catalizador de estas sensaciones transformándolas en lecturas musicales, elocuentes poemas, destello de formas y colores, emotivas formas estructurales y un sinnúmero de lenguajes, que solo el ser humano sabe captar e interpretar.

En el desarrollo humano, el hombre ha conquistado y cultivado esas facetas, de lo intangible e irreal de la expresión artística como un lenguaje de sugerencias alejado de lo básico y utilitario de los objetos. Formas, sensaciones, percepciones que alimentan las diferentes expresiones plásticas, son las que educan desde siempre nuestro desarrollo cognitivo y sensitivo del mundo que nos rodea.

El desarrollo de las diferentes culturas alrededor del mundo, tienen un punto en común, en el cultivo de las expresiones plásticas. No existe cultura conocida que no experimente y se exprese mediante una expresión artística, y a la vez, no se sensibilice a las formas expresivas. Formas expresivas empleadas a su vez como medio de comunicación; no es extraño ver, como un niño, que a partir de realizar sus primeros movimientos, movimientos encauzados a expresar y comunicar, por medio de las sensaciones percibidas, realice el acto de comunicar al balbucear. En el acto de balbucear, el niño busca sonidos de comunicación, el niño al ordenar esos sonidos con el entrenamiento y el aprendizaje, que será un factor esencial y primordial en su acto de expresarse. Estos sonidos de comunicación nacen de forma intuitiva y fruto de su percepción sensorial, como lo define Rudolf Arnheim:

*“La intuición perceptiva es la principal forma que tiene la mente de explorar y comprender el mundo. Antes de que una mente joven*

*defina su noción de lo que es, por ejemplo, una casa, capta intuitivamente algo así como un gran objeto que se presenta continuamente en la experiencia diaria. Todos esos edificios parecen distintos unos de otros, pero tienen algo en común, y este carácter común es lo que la mente observadora percibe intuitivamente. Yo llamo a esto <<concepto perceptivo>><sup>3</sup>".*

El lenguaje corporal, como elemento gráfico de sensaciones, manifiestas en movimientos y ademanes que comunican, se presentan en el niño en la danza, como un elemento inherente a su personalidad, que con el tiempo, sino se estimula se pierde, al igual de los demás lenguajes expresivo-plástico en lo que conviven en esos primeros años de la niñez.

Por ello, el ser humano, funciona como colector de sensaciones, sensaciones que están inmersas en percibir y codificar e información de carácter, tanto intuitivo como intelectual. Por medio de su sensibilidad el niño actúa, como una esponja en el aprendizaje de juegos y reglas sociales de comportamiento, que desarrolla en su ambiente cotidiana, siendo a vez partícipe de la evolución de sus sentidos, desde el momento de su nacimiento; no obstante, esta codificación de recuerdos e información, adquiere prioridades acorde a la importancia que tiene para ser almacenados en la memoria.

Estas sensaciones almacenadas en la memoria, es acopio de un sinnúmero de experiencias vividas, codificadas en el cerebro, seleccionadas y guardadas. Estas experiencias afloran, en la medida que son necesarias en el desarrollo de la vida cotidiana. Estos recuerdos, reminiscencias, se plasmas en la

---

<sup>3</sup> Consideraciones sobre la educación artística. Rudolf Arnheim. Pág. 49.

memoria de diferentes maneras, dependiendo de la forma o circunstancia en que ha sido codificada y guardada en la mente, algunas adquieren el carácter intuitivo y emotivo (*arte*) y otras el carácter intelectual (*razón*).

Un ejemplo de la forma o circunstancias como se manifiesta estos recuerdos, es cuando sale a la luz, al escuchar una canción que en su letra o música nos trae reminiscencias a la memoria de imágenes de unos hechos vividos anteriormente, por ejemplo, cuando vemos la imagen de un cuadro o un objeto en particular, que estaba colgado en algún lugar de la casa de un familiar, casa que íbamos a visitar de niño, como relata Kandinsky, en su libro: *Mirada retrospectiva*, recuerdos de las vistas a casa de sus abuelos<sup>4</sup>. Todas estas imágenes generan impulsos nacidos de remembranzas de ese pasado.

Estas imágenes nos hacen partícipes de revivir sensaciones sentidas en un pasado lejano; esos recuerdos, trascienden lo anecdótico de la letra de la canción o la música o las formas de las imágenes, lo que verdaderamente pervive son el suceso emocional y las sensaciones, sentidas en ese instante determinado de nuestras vidas, quedando impresas, como una huella indeleble e intangible en nuestra memoria. Esas sensaciones volverán a nuestra mente, cada vez que escuchemos esa canción o veamos esa imagen del cuadro, el

---

<sup>4</sup> (*me parece que mis abuelos*) se mudaron a un nuevo apartamento poco antes de que mis padres partieran para Italia (*país al que también me llevaron –con mi niñera- cuando yo tenía solo tres años*). – tengo la impresión- que esa apartamento se hallaba todavía enteramente vacío, es decir, que –en el interior- no había ni muebles ni personas. En una habitación bastante pequeña solo había un reloj colgado en la pared. Me quedé completamente solo frente a ese reloj gozando del blanco del cuadrante y –del rojo carmín- de la rosa pintada en él.

llamado efecto la “*Magdalena de Proust*”<sup>5</sup>, donde se asocia un recuerdo a una experiencia sensorial, surgida del carácter intuitivo o emotivo.

El carácter intelectual<sup>6</sup> surge, en la medida que a esos recuerdo o imágenes las fortalecemos, cuando indagamos de manera investigativa, esos recuerdos, por ejemplo: cuando vemos una escultura en la plaza de la ciudad que nos llama la atención, por su forma, su color, el tema que representa y demás característica que la hacen única, etc. El carácter intelectual, surge cuando nos planteamos el trabajo, de saber el origen de dicha escultura. Nos interesamos: por su autor, el tema que trata, el material en que fue elaborada, y demás elementos circunstanciales que nos permita obtener una información que satisfaga nuestra curiosidad, asociamos un conjunto de situaciones que en gran medida

---

<sup>5</sup> En la novela “*En busca del Tiempo Perdido*” del escritor francés Marcel Proust que consta de 7 tomos, esta el origen de la expresión, “*Magdalena de Proust*”. El protagonista Marcel, narrar “*No tardé en llevarme a los labios una cucharada de té, en el que había dejado ablandar un trozo de magdalena, pero en el preciso momento en que me tocó el paladar el sorbo mezclado con las migas de bizcocho me estremecí, atento al extraordinario fenómeno que estaba experimentando. Me había invadido un placer delicioso, aislado, sin que tuviera yo idea de su causa. ...*”. En *Busca del Tiempo Perdido I, Por los Caminos de Swann*. Marcel Proust.

<sup>6</sup> Supongamos que mientras miro por la ventana de mi dormitorio por la mañana descubro entre los helechos verdes y parduscos un fugaz destello anaranjado de forma similar a un cáliz y encaramado en un alto tallo. Lo reconozco primeramente como una flor y casi con la misma rapidez como un lirio silvestre. Conservo la espontánea unicidad de su aparición, receptiva a todo tipo de posteriores asociaciones. Luego abro el manual de botánica y leo: <<lirio silvestre; de color naranja intenso tirando a escarlata, flores orientadas hacia arriba y con manchas. De 30 centímetros a un metro. Suelo arenoso o ácido, praderas, claros de bosque. Dos variedades: a) forma oriental (*Ilium philadelphicum*) con hojas en verticilos; b) forma occidental (*lilium andinum*) con las hojas dispersas a lo largo del tallo>>. La aparición ha terminado, la imagen se vuelto rígida, la dinámica de forma y color ya no es discernible, las propiedades se han reducido a unas pocas. Sin embargo yo también me he beneficiado. He adquirido un sólido objeto de pensamiento, algo que puedo manejar y de lo que puedo hablar con seguridad. Consideraciones sobre la educación artística. Rudolf Arnheim. Pág. 50-51.



siempre estará presentes en nuestra memoria, quedando los rasgos mas característicos, decantados por el tiempo, y que emergen, cuando volvemos a tener constancia de su existencia o vemos nuevamente esa imagen, aunque la idea del recuerdo sea mas fuerte y placentero, que cuando se vuelve a ver. Además, este conocimiento posterior, convierta este recuerdo, en una imagen mas presente, pero que a la larga, por medio de este interés previo hemos ganado en conocimiento de la escultura, por lo cual se adquiere mayor confianza al hablar de ella.

Didi-Huberman toma del Stephan Dedalus de Joyce esta forma de contacto, con la circunstancia de vivir la realidad a través de los sentidos, son las actuaciones por los cuales, el ser humano es parte integrante del medio en que se desenvuelve, donde se apropia de situaciones y circunstancias, que lo hacen participe de encuentros y realidades, que luego según su importancia guarda bajo unos determinados códigos o pulsos, apropiándose de la realidad que percibe.

*“Cierra los ojos y mira. Nos enseña con ello que ver no se piensa y no se siente en última instancia, sino una experiencia del tacto”<sup>7</sup>*

En una sección de modelado en la Escuela de Bellas Artes del Cesar, realizamos un ejercicio en dos fases. En la primera fase, los estudiantes se organizaron en parejas. Uno de ellos cerraba los ojos, el otro estudiante adoptaba una posición estática, la posición en que colocaba el cuerpo, debía

---

<sup>7</sup> La Distancia y la Huella. Aurora Fernández, Josu Larrañaga. Pág. 18



dar la idea de estar realizando una acción en concreta (*recoger algo de suelo, correr, escribir, leer, etc.*).

El estudiante que permanecía con los ojos cerrados, posaba sus manos sobre la persona que se encontraba en posición estática. El ejercicio consistía en ir recorriendo la forma de la figura del cuerpo del otro, mediante el tacto, ir palpando cada una de sus formas y volúmenes suavemente, teniendo la precaución de registrarlas en su memoria. Mientras transcurría el ejercicio sonaba una pieza música de corta duración y que se repetía constantemente. A los participantes no se les mencionaba que la pieza musical formaba parte del ejercicio.

Transcurrido un tiempo prudencial, se intercambiaban las funciones de las parejas, el que hizo de maniquí, pasó a realizar la tarea del que empleaba el tacto para palpar el contorno de su cuerpo.

La segunda fase del ejercicio consistía en modelar de memoria la figura, las formas y volúmenes que se había registrado mediante el tacto, sin olvidar que la música dejará de sonar.

Terminado el ejercicio, se realizaba una sección de reflexión sobre la experiencia de cada uno de los estudiantes de cada uno de los ejercicios realizados, en especial el del modelado, sin mencionar en ningún momento que la música era parte del ejercicio. En un primer momento la mayoría de las reflexiones mencionadas, estaba encaminadas a hechos muy concretos, formales y de razonamientos que a su parecer, eran obvios.

No deseo entrar en detalle de los conceptos e ideas de conclusión de cada uno de los chicos, lo que si quiero recalcar, desde un primer momento, es que la circunstancias y el desenvolvimiento de las formas desarrolladas por cada uno de los participantes en el ejercicio, los llevo a centrarse en un primer momento, a formas y conceptos preestablecidos por su conocimiento de la figura humana, construyendo idealizaciones mas de formas aprendidas que sentidas y no de las formas y volúmenes que habían palpado.

En la medida que se desarrollaba la charla iban aflorando nuevos conceptos que los estudiantes no habían tenido en cuenta. Como lo mencionado por aquellos chicos que elaboraron elementos mas subjetivos y centraron mas la construcción en figuras menos idealizadas, ellos dejaron constancia de haber cerrado por algunos momentos los ojos, dejándose llevar por el ambiente, donde la música recobraba un papel importante en el sentir, donde el recuerdo de las formas afloraban mas nítidamente,

Donde el subconsciente hacía participe a la música, como elemento de guía y recuerdo del instante vivido. Al palpar las formas, los volúmenes, de un recuerdo organizado de las sensaciones antes experimentadas; como la narración de los recuerdos de Marcel Proust, en el libro de *“El Camino de Swann”*, la anécdota de la *“magdalena”* va surgiendo la sucesión de fragmentos de recuerdos, hilando cada fragmento uno a uno, organizándolos hasta encontrarse con un sabor que le recuerda su lejana infancia.

Esto nos lleva a concluir que cada acción que realizamos en cada instante en nuestra vida cotidiana, hace parte de nuestro ser, donde cada experiencia

vivida es parte importante en la estimulación sensible de nuestros pensamientos y recuerdos.

## 4. LOS SENTIDOS COMO UNIDAD

*“usted perdone”, le dijo un pez a otro. “es usted mas viejo y con mas experiencia que yo y probablemente podrá usted ayudarme. Dígame: ¿Dónde puedo encontrar eso que llaman Océano?”*

*“El océano”, respondió el viejo pez, “es donde estás ahora mismo”*

*“¿Esto? Pero si esto no es más que agua... lo que yo busco es el Océano”, replicó el joven pez, totalmente decepcionado, mientras se marchaba nadando a buscar en otra parte.<sup>1</sup>*

Hace un tiempo durante un taller de modelado en arcilla impartido a personas con dificultades físicas y psíquicas, conocí un chico con síndrome de down, ciego, sordo y mudo. Este chico me llamó mucho la atención desde un primer instante, despertó mi curiosidad por comprender y saber el modo de cómo se comunicaba, a si mismo de saber como me podía comunicar con él.

Desde antes del inicio del ejercicio, su acompañante me dio algunas pautas para poder interactuar con el chico (*lenguaje de ciegos y sordos, Unos roces el cuello de la camisa, etc.*). Después de un corto tiempo, de haber empezado la actividad y de intentar comunicarme con él, percibí y comprendí que él no entendía lo que trataba de transmitirle. En un primer momento sentí frustración e impotencia, surgida quizás de ver mis limitaciones de comunicación hacía el chico, limitando mi comunicación con él, a mis sentidos mas cercanos, como el visual y el auditivo, dejando de lado el mas obvio, en este caso, el tacto, uno de

---

<sup>1</sup> El pequeño pez. El Canto del pájaro. Anthony de Melo. Pág. 26.

los sentido mas empleados y quizá el menos valorado en el accionar de la comunicación dentro de las artes plásticas.

Esta impotencia me llevo primero a comprender, la limitada habilidad por mi parte para comunicarme con él, para hacerlo participe en la actividad, a pesar de seguir las instrucciones o pautas que me había indicado su tutor.

Al tomar conciencia por mi parte, de la limitación del chico de carecer del sentido visual y auditivo, además de su discapacidad intelectual. Me llevo a analizar y replantear la actividad, y la forma de comunicarme con el chico, además el tiempo de la actividad era limitado, esto determinaba que debía de ser mas eficaz a lo hora de llevar a cabo la actividad. El trabajo lo debía realizar en una sola sesión o sea que no volvería a trabajar con él nuevamente. La actividad que en un comienzo tenía planteada, era primordiales el uso de los sentidos auditivos y visuales, hechos estos que fueron los primeros en ser eliminados. Tome la decisión de emplear dos pautas o estrategias a seguir: primero percibí la sensación de que el chico debía conocerme, mi primera reacción fue tratar de comunicarme a través del tacto, utilizando mis manos, como toma de contacto. Esa sensación de calor producida por el contacto de mis manos al acariciar sus manos y brazos, para generar en él un primer acercamiento para obtener su confianza; en una segunda etapa, darle a palpar, coger y tomar la arcilla, para que sintiera su textura, la temperatura fría del barro, la maleabilidad y demás características del material.

En un primer momento, al sentir la humedad y el frío de la arcilla, reaccionó rechazándola. Me explico el tutor que su reacción era debido a estar acostumbrado al manejo de modelar en plastilina, un material más cálido y

limpio, nunca había realizado actividades, donde manejara la arcilla, era su primera experiencia con este material.

No tenemos conciencia de lo dificultoso y limitado que es, carecer de alguno de nuestro sentido (*táctil, visual, auditivo, olfativo y gustativo*), para desarrollar cualquier actividad cotidiana por simple que sea. Esta experiencia me planteo la pregunta: *¿de como percibirá y se comunicará con otras personas y su entorno un ser humano limitado a un solo sentido?*.

Esta pregunta tiene una respuesta muy compleja, ya que la única manera de saberlo, es tener esa experiencia sensorial de vivir con un solo sentido, y si se vive esta experiencia, el resultado no será lo suficientemente lógico, en su análisis y criterio;

Cada uno de los factores que determinen esa situación, dará como resultado, una manera extraña y rara de comunicación; seguramente, este individuo al tratar de comunicarse perciba y genere factores, que determiné lo que ha experimento, o quizá será que originará un particular *“lenguaje individual”*, cargado de códigos del inconciente o genere y proporcione, una información de mera cercanía, para hallar respuestas a sus necesidades de convivencia.

Continuando el relato de la experiencia con el chico sordo mudo, con deficiencia intelectual: al iniciar la actividad lo primero que hice fue que palpara y tocara en detalle un objeto, en este caso elegí una fruta (*manzana*), por ser un elemento cercano a él, y fácilmente reconocible. Yo le ayudaba guiando sus manos con las mías, pasado un momento le señalaba de la misma manera la arcilla. El ejercicio continuo intercalando el palpar la manzana y a la vez

modelarla; en un principio sus manos eran torpes y costaba moverlas, hasta que llegó un instante, donde esos movimientos se fueron dando fluidos, y cada vez mas rápidos y precisos. Como mencioné en un comienzo, el chico, a parte de tener su limitación visual y auditiva, tenía un alto nivel de discapacidad intelectual, que en un principio fue una limitación pero al ir desarrollándose la actividad, se fue disipando, tanto el miedo a la incertidumbre como la manera de interactuar. A medida que pasaba el tiempo, la expresión de su cara fue cambiando, hasta llegar a un estado de relajación. Dicho cambio de estado de animo se vio plenamente reflejado al terminar el trabajo y al palpar el chico la figura obtenida con tanto trabajo e incertidumbre. Este relato pone de manifiesto, el gran valor y la capacidad comunicativa que tienen los gestos de la comunicación no verbal, en cualquier actividad desarrollada. La importancia del lenguaje no verbal va más allá de un hecho anecdótico, es la realidad de otro sentido de comunicación tan valido y preciso con el lenguaje sonoro y escrito, por ello, no debemos limitar nuestra comunicación a un solo estado de comunicación.

*“Pintar y observar las obras puede describirse como una comunicación no verbal. Esta capacidad de comunicación precede el uso de la palabra y recurre a una comprensión fundamental de la esencia de las cosas. Una persona que no puede hablar y que ni siquiera conoce la palabra “ser humano”, sabe todavía simbolizar y evidenciar un hombre sobre un boceto; por medio del lápiz o el pincel, los sentimientos se expresan; la percepción de los colores y de la formas se manifiestan; una visión de las cosas lleva al*

*testimonio de una observación diferenciada. Cada pintura no solamente muestra la capacidad de concepción del autor pero, sobre todo, la capacidad de comprensión del observador. Además en el mundo de la pintura, múltiples variaciones de expresión y comprensión sobrepasan claramente en número las variaciones permitidas por la comunicación verbal. Tal como el habla, el arte y la creatividad son una de las formas de expresión del hombre, un mensaje cifrado más individual y más complejo que la palabra<sup>2</sup>”.*

Y es a partir de comprender esas premisas, de que exista una gran variedad de estrategias de comunicación entre los seres humanos, y de los cuales no somos conscientes. Debemos erigirnos como seres que hemos evolucionado en la medida que hemos aprendido a comunicarnos, no perder esa chispa, esa ilusión de continuar desarrollando esos sentidos que en un momento del camino hemos relegado a favor de otro

#### **4.1. El sonido del silencio (*sentido auditivo*).**

*Recordad que la naturaleza nos ha dado dos oídos y una boca, para enseñarnos que mas vale oír que hablar<sup>3</sup>.*

Las características anatómicas del oído lo convierten en un órgano imprescindible en el funcionamiento y desempeño cotidiano de las acciones de

---

<sup>2</sup> Informe: Inclusión Europe. Arte y creatividad de las personas con discapacidad intelectual. Pág. 6.

<sup>3</sup> Zenón de Elea, filósofo griego (*Elea, h 495 - 430 a. C.*). Discípulos de Parménides, utilizó la lógica para demostrar que el ser es uno y multiple y que el movimiento solo existe en el mundo ilusorio de los sentidos. Para demostrarlo se valió de ingeniosas paradojas, como la de Aquiles y la tortuga, la de la flecha que no alcanza el blanco, etc. Diccionario Enciclopédico Espasa. Pág. 1793.



nuestro cuerpo. De él depende dos acciones físicas de gran importancia: el equilibrio y la capacidad de percibir sonidos. El equilibrio, cuya cualidad primordial ejerce en el humano, su postura erecta, que lo convirtió en un ser bípedo, permitiendo a nuestros antepasados humanos el desarrollo de órganos vitales como la vista, el tacto, el oído, etc. canalizados y organizados por medio del cerebro, el cual llegó a su máximo desarrollo y desempeño, en el habla (*lenguaje*), en la sociabilidad, en el ingenio, en la creación, en la manualidad, etc. La manualidad hecho este último de gran cometido en la evolución del cerebro.

Como segunda acción del oído: tiene la capacidad de percibir sonidos, recurso esencial en la captación sonora de su ambiente. Esta capacidad de percibir sonidos, hacen del oído, un órgano de importancia vital de supervivencia, interacción e integración del ser humano en su adaptación a la naturaleza.

Por medio del oído, el ser humano, escucha y oye los sonidos producidos en el ambiente donde desarrolla su cotidianidad. Por medio de estos sonidos, se compenetra y se asocia en concomitancia con su entorno, a través de factores comunes, haciéndolo participe entre su yo racional y su mundo irreal, lúdico e imaginario.

Para el humano primitivo, la acción de la naturaleza a través de sus diferentes manifestaciones, como: el crecer de las plantas, el cambio del día a la noche, los efectos atmosféricos, el sonoro rugir de un volcán, el estertóreo retumbar de un trueno, el crepitar de la madera por la acción del fuego y quizás, tal vez, el escuchar del latir de su corazón asociado a la vida de su ser, hechos y circunstancias estas, que ante sus ojos son acciones mágicas, extraordinarias

e inexplicables, *"piensa para sí"*, que todo este accionar es producto quizás de un ser superior.

En su mente imagería y realidad se conjugan, algunas veces le es difuso distinguir y percibir los límites que los separa. Observar las danzas y su acompañamiento musical de pueblos primitivos, que han llegado a nuestros días, es palpar como esos hombres y mujeres crearon un lenguaje sonoro y corporal lleno de simbolismos, donde se confunde lo real y lo imaginario.

Este humano primitivo en su imaginario individual y colectivo, busca por medio



Fig. 47. Escena de las Rocas de los Moros  
(5000 a. C.) Periodo Mesolítico.  
Cogull, Lérida.

que este acto danzante, el origen natural o superior que produjo ese mágico efecto sonoro, luminoso etc., en su alma animista<sup>4</sup>, anhela conocer y entender, esos sonoros estruendos, estruendos acompañados de efectos ininteligibles. En su afán por explicarse estas acciones de la naturaleza, busca rememorar nuevamente esa sensación sentida y percibida en esos instantes de pavor y angustia, con ello, recrea, simula e imita esas acciones, como el recordatorio de ese perplejo instante vivido.

En esa búsqueda de reproducir esos hechos o acciones, se encuentra con el acto de expresar sus necesidades, mediante actos o acciones subjetivas. En la representación de estos actos o acciones (*Fig. 47*), desea conquistar, manejar, interactuar y comunicarse con ese poder mágico o ente superior, es a partir estos hechos donde surge la idea, la manera de imitar esos sonidos y acciones, de esta forma crea y elabora objeto y formas para reproducir esos efectos sonoros, cuya finalidad es rememorar esa situación mágica para su comprensión y entendimiento; esa acción de remembranza, actúa a su vez, de consenso y conexión con el generador de esos hechos.

Y es mediante la imitación de estas circunstancias y hechos donde quizá tiene su origen, tanto el lenguaje expresivo verbal y no verbal, como las características que fundamentaron con el tiempo las expresiones artísticas (*las artes plásticas, música, la danza, el arte en general*).

---

<sup>4</sup> Animismo: (*lat. Anima = alma*). Creencia en la actividad voluntaria de los seres orgánicos e inorgánicos y de los fenómenos de la naturaleza, que se suponen animados por un alma antropomórfica. En los pueblos primitivos culto a los espíritus. Diccionario Ideológico de la lengua española. Vox. Pág. 879.

Es por medio de la imitación de este accionar, que llevó a este hombre primitivo, encontrar recursos reales y a la vez mágicos, reflejados o manifestados en la creación de ritos de caza, de fertilidad, de hacer llover o cesar la lluvia u obtener salud. Por ejemplo, durante el desarrollo del rito de la caza, empleo el engaño y la argucia imitando los gestos, la apariencia y los sonidos de los animales a cazar. El cazador o el mago, realizaba un simulacro de cada una de las acciones y estrategia a desarrollar en el enfrentamiento para derrotar el animal a cazar, por medio de estas acciones, poseía la fuerza y la habilidad del animal, a través de una caza ilusoria, en la cual, simulaba en la realidad el acto de cazar. La finalidad de este acto de simulación, era la obtención y el dominio del alma del animal, se cazaba en el plano mágico y luego en el real. El hombre primitivo era un conocedor de la naturaleza, lo que lo hizo propenso a encontrar un lenguaje de comunicación, el cual lo encontró a través del arte.

Se a dicho que *“el arte es la ciencia del hombre primitivo”*<sup>5</sup>, una ciencia que lo lleva al conocimiento, mediante un conocimiento de compenetración con la naturaleza, en la compresión y lectura de esos códigos naturales. El antropólogo francés Lucien Lévy-Bruhl<sup>6</sup>, basó sus estudios de investigación y

---

<sup>5</sup> Se ha dicho, en frase afortunada, que el arte ha sido la ciencia del hombre primitivo. Algo similar debía de ser para el hombre prehistórico si por ciencia entendemos conocimiento. Probablemente, los primeros hombres sentían y conocían, al unísono, la naturaleza. La propensión a imitar sus formas era una manera de comunicarse son ella y comunicarle sus sensaciones. Tres miradas sobre el arte. Rafael Argullol. Pág. 29.

<sup>6</sup> Lucien Lévy-Bruhl (1857-1939), antropólogo y filósofo francés, nacido en París, donde estudió filosofía. Fue profesor de Filosofía moderna en la Universidad de la Sorbona en 1908, miembro

escritos sobre la naturaleza de los *“hombres primitivos”*, relata una anécdota de:

*“Un indio Sioux, que atribuía la escasez de bisontes al hecho de que un hombre blanco había estado dibujándolos, en un cuaderno, acción en la cual, los había robado”.*

Esto no es un hecho aislado, entre los indios Sioux, narraciones con los mismos antecedentes y circunstancia se han dado en el ámbito de otras culturas primitivas, que al tener constato con culturas diferentes, han atribuido y asocian hechos de desequilibrio natural, que de alguna manera modifican su entorno.

Estos ritos de preparación se llevaron a cabo por medio de gestos armónicos, donde el bailarín, el danzante, el intérprete elegido, hace las veces del portavoz, tanto social como mágico, narra mediante el movimiento del cuerpo, historias, sucesos, conjuros mágicos, etc., es la voz portadora que comunica, hace de médium espiritual, produce sonidos corporales (*producto del golpear con sus manos su cuerpo y sus manos entre sí*) o a través de golpear dos objetos, con su voz gesticula, enuncia el mensaje.

---

de la Academia de Ciencias Morales y Políticas en 1917 y cofundador del Instituto de Etnología en 1925. Se hizo famoso por sus escritos sobre la naturaleza de los ‘hombres primitivos’. En *Las funciones mentales en las sociedades inferiores* (1910), *La mentalidad primitiva* (1922) y *El alma primitiva* (1927) afirmaba que los seres humanos primitivos razonan de un modo ‘prelógico’ esto es, influidos por ideas de tipo místico siguen una ‘ley de participación’ por la cual las cosas pueden entenderse simultáneamente como lo que son en sí mismas y como algo diferente. Encarta Microsoft 2007. 1993-. 2006.

En esta acción simbólica de comunicación mágica y social, el espectador de los sonidos, que transmiten el mensaje, es parte esencial para el desarrollo y entendimiento del rito. Es en este instante simbólico de comunicación social, donde entra el contacto directo emisor y receptor del mensaje. En culturas como la africana, de Oceanía o las ameritas, emplean la danza como referencia de recordar e iniciar etapas, ritos de paso como añoranza de bienhechores futuros o escenificaciones como las danzas Haka (Fig. 48), maoríes, de Nueva Zelanda, expresiones rítmicas acompañadas de canciones populares llamadas waiata, cantos de un animado lenguaje corporal de altisonantes canciones, con gestos faciales trepidantes, envuelven el ambiente de terror y confusión, para intimidar a sus oponentes.

Todas estas acciones tienen su finalidad, en el instante en que el ser humano interactúa con otros

seres del entorno

natural, busca en el

imaginario colectivo, la

“*canción primigenia*”,

esa huella imaginaria

de un pasado lejano.

La búsqueda de la

“*canción primigenia*”,

de ese primer sonido



Fig. 48. Daza Haka maorí.  
Nueva Zelanda.

que enlazados con otros sonidos, dieron un significado a una idea, idea de comunicarse o darse a entender con el otro<sup>7</sup>.

En la medida que el ser humano interactúa con la naturaleza a través del lenguaje de los sonidos, el mago-sacerdote, hace de interlocutor entre la naturaleza y el ser humano. Los sonidos de lo sagrado, el contacto de lo divino. En las diferentes culturas esos sonidos de lo sagrado son el fundamento de un juego del



Fig. 49. Monje Meditando.

divertimiento dentro del culto. En el Tibet los monjes (Fig. 49), en sus ceremonias pronuncian sonidos repetitivos, nacidos de su interior llamados “*Mantras*”, sonidos de lo sagrado, lenguaje divino, empleados para centrarse en comunión con dios o empleados como apoya y sosiego al meditar.

La palabra Mantra se deriva de los vocablos sánscritos *man* (*mente*) y del sufijo instrumental *tra* (*liberar*). Los mantras son sonidos en verso y prosa, cuya finalidad es desvanecer los pensamientos distractores de la mente. En la

---

<sup>7</sup> Al principio del primer año de vida es común la producción de sonidos de todos los idiomas, pero con el tiempo esa producción se va limitando cada vez mas a aquellos sonidos que se encuentran en el medio cultural propio del individuo. Tras un lapso de relativo silencio, el niño comienza a producir las primeras palabras con significado, que sirven para comunicarse: “*guau-guau*”, “*agua*”, “*mío*”. Arte, mente, cerebro. Howard Gardner. Pág. 170.

repetición de los sonidos, la mente entra en un estado de tranquilidad y claridad para el entendimiento.

Los mantras son empleados durante las ceremonias de carácter litúrgico y estados de oración, actuando como recurso de concentración, a través de gestos, palabras y pensamientos. Estos Mantras, sílabas o sonidos divinos, actúan de forma benéfica, cuando al pronunciarse de forma repetida y correcta, las vibraciones producidas actúan como catalizador de energía, como eco nacido de las profundidades del ser natural; así, estos sonidos, como producto de un lenguaje universal, generan estados anímicos y sugestivos en el ser humano.

En la actualidad el ser humano moderno, emplea mecanismos similares de interacción e integración de los sonidos, que generan estados anímicos y sugestivos por medio de determinados sonidos o melodías, aunque la finalidad del mensaje a transmitir y el público al que esta dirigido es diferente. El aprovechamiento de unas determinadas melodías; como las empleadas por los publicistas en los anuncios de un producto comercial, producto engloba ciertas características específicas, en la cual se identifica al público al cual esta dirigido. Son anuncios mediante efectos sonoros, escuchados en la radio o en las películas, de forma repetitiva, generando un estado anímico de fácil recepción del mensaje, dependiendo de la clase de sonidos o melodías, se produce una reacción u otra en el espectador, igualmente escuchar ciertos sonidos o ruidos, origina estados de ánimo cambiantes.

En los establecimientos comerciales, dependiendo de las fechas del año utilizan una música u otra en sus altavoces, por ejemplo en navidad, se



escucha por todo el centro comercial villancicos o canciones que de una u otra manera nos trae al presente recuerdos navideños, logrando en nuestro subconsciente un estado anímico nostálgico, que nos insita a comprar o festejar la navidad.

Estudios realizados por el investigador y gastrónomo Pep Palau, ha demostrado que se potencia el sabor de un plato, a través del empleo sonidos y ambientes propicios, acordes al plato que se va a consumir. Sabe mejor al gusto del paladar un pescado consumido a la orilla del mar, escuchando el sonido de las olas, que en un lugar de montaña en el medio del bosque o cerca a una vía pública en el centro de la ciudad. El sonido ambiente es un factor determinante en la percepción de agradable o desagradable, lo que comemos.

Otros ejemplos, lo tenemos en experiencias realizadas en la universidad de Oxfor, (*Inglaterra*). Uno de estos estudios tenía como objetivo mejorar la calidad percepción de las patatas fritas, mediante el sentido auditivo, Empleando sonidos que potencian el efecto crujiente de las patatas fritas,

El estudio se realizó en dos etapas o fases: una primera fase, donde un grupo de personas se le aisló, tapándole los ojos y los oídos para no tener ninguna percepción visual y ni sonora, al consumir una bolsa de patatas. Y una segunda fase donde se potencio al máximo el sonido del efecto crujiente de las patatas al ser consumidas, a demás del sonido producido al abrir las bolsas que las contenían, En las dos fases se les dio de comer las mismas patatas, pero los participantes no lo sabían.

El estudio reflejó que fueron mejor valoradas las patatas en las cuales se les potenció el sonido del efecto crujiente, que las patatas en las cuales no tenían ningún sonido. El efecto crujiente generó en los participantes del estudio una mejor percepción de la calidad del producto.

Una tarde de verano salimos al campo con unos amigos, entre los asistentes había una niña de unos 6 años de edad aproximadamente. Al terminar la caminata nos sentamos a comer. Al terminar todos de comer, la madre de la niña se ofreció a lavar los platos en una pila cercana, a cuya tarea la niña se ofreció a ayudarla. Estando en la labor de limpieza la madre se retiró a otro sitio por un instante, la niña quedó sola remojando los platos, de un momento a otro inicio a cantar una canción improvisada, sin ningún sentido aparente, era un relato producto de su imaginación, ella relacionaba historias y situaciones infantiles, a mis oídos parecía relatos pueriles, lo que sí dejaba entrever era el entusiasmo y la alegría con lo que recitaba cada frase a la vez que realizaba su labor sin fatiga. Mi pregunta es en ese instante era ¿qué le hacía tan feliz al realizar esas dos actividades?, la respuesta más obvia para mí, era pensar que para la niña, esas actividades de lavar los platos era un juego, el cual adornaba con esa improvisada canción que llenaba toda su imaginación en acompañamiento de su actividad, dándole un carácter placentero a una acción repetitiva, ardua y monótona

Recordé un escrito<sup>8</sup> que tiempo atrás había leído sobre las distintas hipótesis sobre el origen del lenguaje y de los inicios de la música. En uno de esos apartados, Kart Buecher comentaba:

*“Los seres humanos tenían antes los gritos rítmicos para facilitar mas aún el trabajo en común”.*

A su vez el filósofo y psicólogo alemán Kart Stumpf, en referencia a la música y su origen:

*“La música pudo haber salido de los gritos de comunicación, la lengua no era suficiente como medio de comunicación cuando pastores, cazadores y otros querían comprenderse a distancias grandes, entonces se levanto la voz hasta lo mas alto de su volumen y así llegaba mas lejos, quizás en sonidos agudos y uniformes y a consecuencia de esto en conexión con la lengua, podría haber creado poco a poco los motivos musicales”*

Otras hipótesis como la del filósofo francés Rousseau, y del filósofo, teólogo y literato alemán Herder, según el cual

*“La significación de la música como una lengua de sonido gutural agudo”.*

O la del musicólogo alemán Curt Sachs:

---

<sup>8</sup> Tomado de la web: [html.rincondelvago.com/origen-de-la-musica\\_1.html](http://html.rincondelvago.com/origen-de-la-musica_1.html).

*“Las primeras entonaciones, enormemente afectuosas, han salido tanto de la lengua que sirve íntegramente como medio de comunicación como el canto espontáneo sin origen ninguno”.*

De esta última cita del musicólogo alemán Curt Sach, es la que mas me llamo la atención, pensar de cómo sin explicación alguna, de las entrañas del alma humana nace el sonido que emite su voz, Despertando y anunciando sin premura y sin mas deleite que la contemplación del oír el sonido de su propia voz en su corazón, de ese sonido sin origen y motivación previa. Son muchas y variadas las hipótesis de cómo la modulación de esos sonidos inherentes a nuestra naturaleza humana, se convirtieron en alegatos vivos y presentes en nuestro espíritu desde nuestro nacimiento y de cómo en aras de nuestro sentido de comunicación convertimos en una expresión de la nuestra naturaleza sensible. Sonidos modulados en símbolos sonoros, capturados e interpretados por medio de la palabra, y es a partir de la palabra, cuando se genera el vínculo de comunicación con los otros seres humanos y es en el sentido auditivo donde halla el recurso esencial mediante el cual interactúa con los otros. Ese vínculo de unión con los otros, a la vez de hacerlo presente, lo hace participe de su mundo real e imaginario.

Recuerdo de niño que mi padre cuando íbamos a visitar la finca de los abuelos, le escuchaba emitir unos silbidos a unos kilómetros antes de llegar a casa, al ser una región de baja montaña el eco del silbido llegaba a grandes distancias y lo sorprendente era que esos silbidos como producto de un lenguaje mágico e indescifrable tenían respuesta, el anuncio de una llegada inesperada. A

través de esos sonidos se podía identificar al visitante. En un contexto infantil este acto es lúdico, a la vez de mágico.

Todas estas acciones y hechos, tiene un paralelo en los “*cantos de vaquería*”<sup>9</sup>, por ejemplo, en las sabanas de norte de Colombia, los vaqueros cuando transportan el ganado en buscas de pastos, van cantando retahílas de pequeñas estrofas, donde narran hechos y circunstancias de su vida cotidiana, el canto esta acompañado por una emisión de silbidos disuasorios, que van acompasando a las retahílas, al tiempo que cumple la función de alertar, en el dirigir y control del ganado, si mismo, de ser un punto de distracción, dentro de lo duro y monótono de la jornada de trabajo.

A partir de estas experiencias del los sonidos y la música, se planteo a un grupo de chicos, organizar dentro la clase de dibujo, un taller del dibujar los sonidos, el taller tenía como objetivo, dibujar la forma de los sonido, estos sonidos que se emitían no tenía una definición particular, era tratar de expresar de forma emotiva lo que se sentía al percibir el sonido. Los sonidos eran emitidos en un corto lapso de tiempo. La clase se dividió en dos partes: una primera donde los chicos escuchaban los sonidos con los ojos abiertos, al terminar de escuchar todos los sonidos elaboraban un dibujo por cada sonido. Y una segunda parte, donde los chicos mientras se emitían los sonidos nuevamente, debían permanecer con los ojos cerrados, para una mayor concentración en la percepción de los sonidos.

---

<sup>9</sup> Cantos de vaquería o vaquerías: Acompañar la brega del ganado con voces, cantos o exclamaciones, vieja tradición entre los pueblos de las zonas ganaderas.

Se eligieron cuatro sonidos, cada uno de ellos con una particularidad, que era sonidos monótonos:

1. Sonido del repicar campana.
2. Sonido del correr del agua entre piedras.
3. Sonidos del viento golpeando una puerta.
4. Sonido de la música de una flauta japonesa.

Después de ser escuchados los sonidos elegidos, cada chico debía dibujar los de los sonidos, un dibujo para cada sonido. Terminados los dibujos se socializaron, cada una de las experiencias sentidas. Expresaron en consenso y se reflejo en los dibujos, que la primera fase del ejercicio de realizar los dibujos de los sonidos percibidos con los ojos abiertos, se manifestó, a través de dibujos más descriptivos, a la vez que mas estructurados en sus formas, mientras los dibujos con los ojos cerrados, eran mas abstractos y orgánicos. Según comentarios, pudo haber sido debido, a que mientras se permanecía con los ojos cerrados, no estaba la distracción visual y no hacía perder la concentración en cada uno de los sonidos. Igualmente, escuchar los sonidos con los ojos cerrados, fomentaba los recuerdos, trayendo al presentes sensaciones emotivas, que con los ojos abiertos difícilmente se podían sentir. Cerrar los ojos, nos centra en ese sonidos del silencio que son los recuerdos, que perduran en el subconsciente.

Así mismo, la remembranza que generan los sonidos en el fortalecimiento y afianzamiento de nuestra experiencia del recuerdo, es un hecho fundamental

en el desarrollo de la repetición de sonidos, que se convirtió en el origen del nacimiento de las músicas tradicionales de los pueblos.

Percibí por un instante esa necesidad que debió sentir en esos primeros pasos el humano para expresar esos sonidos e ideas que deambulaban en su imaginación, del por qué siempre cuando queremos expresar esas ideas se convierten en sonidos, aunque inteligibles e inteligibles para nosotros, necesitamos escucharlos, hacerlos presente, aunque solo lo oigamos nosotros mismos, ese sonido es como que reafirmará esa idea, es decir, como que cuando la nombre la haces real y ya no desaparecerá, o sea que no vale solo con pensarla sino se tiene la necesidad de oírla.

#### **4.2. La huella del recuerdo (*sentido táctil*).**

*Porque en la feria, en el crepúsculo del día, observé al alfarero golpeando su barro mojado: y con su lengua de todo arrasada, el barro murmuró: "¡suave, hermano, suave, por favor!"<sup>10</sup>.*

El tacto se diferencia de los demás sentidos, porque tiene como particularidad encontrarse extendido por todo el cuerpo, por medio de la piel (*epidermis*). La piel contiene o agrupa múltiples y variadas características en la transmisión de sensaciones que llegan al cerebro, mediante variados terminales y receptores nerviosos, especializados según el lugar donde se encuentran localizados en el cuerpo. No es comparable la sensación recibida en la espalda, donde los

---

<sup>10</sup> Los Rubaiyat. Omar Khayyam. Pás. 80.

receptores nerviosos están más separados que los del vientre, la mano o la cara, zonas estas que tiene receptores específicos de comunicación de información al cerebro. Estos pequeños crepúsculos sensitivos permiten detectar: el dolor, el frío (*corpúsculo Krauze*) o el calor (*corpúsculo de Ruffini*), la presión (*corpúsculo de Vater Paccini*) o la precisión (*corpúsculo de Meisner*).

Los elementos que voy a tratar en este apartado es el manejo del sentido del tacto, a través del empleo de la huella como característica inherente al tacto, La huella como esencia de carácter objetual, plasma su presencia, como un elemento que participa en su contemplación y arraigo de la naturaleza, tanto en su parte simbólica y en su parte formal.

El tacto es primordial en la creación de la huella, ya que es por medio del tacto, que la huella se puede manifestar primariamente. El tacto es producto de una acción directa de presión sobre una superficie, a demás el tacto se puede percibir, por medio de los diferentes sentidos, es decir: se puede tener un tacto visual, olfativo, gustativo o auditivo, según la necesidad o la circunstancia que los empleamos, prima unos sentidos sobre otros, de esta experiencia sensible de los sentidos, nace el ser humano viajero, el trashumante.

La huella en el sentido de lo que marca, el residuo, el rostro, el rastro, la pertenencia y permanencia de lo físico, la prueba de que se existe y se es, lo negativo, la ambivalencia entre lo que vemos y lo que creemos ver. Nuestras huellas forman parte de nuestra intimidad, el encuentro con el sentido físico de la ley de gravedad, todo busca su centro, su energía vital.



W. Benjamín<sup>11</sup> habla de la relaciona de los objetos o huellas que nos identifican, marcando el estado de convivir y ser parte de un mundo de cosas, en las huellas el hombre identifica su carácter, su gusto y demás determinantes de su personalidad.

El ser humano en la naturaleza gira en torno a sentir y sentirse perteneciente a un lugar en particular, donde el rasgo del



Fig. 50. Taller de arcilla



Fig. 51. Taller de arcilla

---

<sup>11</sup> si entramos en un cuarto burgués de los años ochenta, la impresión más fuerte, a pesar de toda la “*amenidad*” que quizás irradie, es la siguiente: “*nada tienes que buscar aquí* “. Nada tienes que buscar aquí porque no hay un solo rincón en el que no hubiese dejado su huella quien habita: en los estantes hay chulerías, en los butacones hay pañitos con sus iniciales, visillos ante los ventanales y rejillas ante la chimenea. Una bonita frase de Brecht nos ayuda a marcharnos, a marcharnos muy lejos: “*¡Borra las huellas!*”. Aquí en el cuarto burgués, el comportamiento contrario se ha hecho costumbre. Y viceversa, el interior obliga a sus habitantes a imponerse una cantidad altísima de costumbres. Se reúnen éstas en la imagen del “*Señor amueblado*”, tal y como la tienen siempre presente las patronas. Habitar aquellos aposentos afelpados no era más que seguir una huella fundada por la costumbre. Incluso la cólera, que al menor daño embargaba a los dañados, no era quizás sino la reacción de un hombre al que le están borrando “*las huellas de sus días sobre esta tierra*”. Huellas que él mismo ha impreso en sus cojines y en sillones, las de sus parientes en las fotografías, las de sus bienes en fundas y estuches, huellas todas que parecen dejar a veces los cuartos tan superpoblados como un columbario. La Distancia y la Huella. Aurora Fernández, Jou Larrañaga.

pasado forma parte de su herencia, se marca, multiplica y manifiesta de diversas maneras: en lo social, en lo político, en lo geográfico, en el origen, etc., donde la esencia primordial es la identificación con el otro, ese otro que tiene pretensiones similares o puntos de encuentro, y a la vez genera o permanece mediante su signo de individualidad, dentro de un colectivo o es su opuesto, en un acto de crítica, en donde reafirma su existencia a partir de lo negativo, el contrario al actuar y pensar diferente. La *imago maiorum*, cuando los antiguos romanos copian la cara de su antepasado



Fig. 52. Taller de arcilla



Fig. 53. Taller de arcilla

Y es por lo tanto que, el rastro, la huella, cumplen la función de limitar y ordenar su espacio mental o físico; a través de los signos y símbolos presentes en su comunicación o exteriorización de sus sentimientos objetivos y subjetivos, visible e invisible, llevando al hombre el recuerdo a su memoria.

Para dar un sentido más gráfico a esta día, contaré la experiencia en el taller de modelado en arcillo con un grupo de chicos con discapacidad psíquica (intelectual). El taller consistía:

1. En una plancha de arcilla, hacer un relieve hueco de un animal. Para la impresión se empleo una figura de plástico con la forma de un animal (*lobos, tigres, vacas, rinocerontes, etc.*).
2. realizar un vaciado en escayola del animal. (*Anexo 1*).

En el desarrollo de este ejercicio hay que resaltar que los chicos participantes tenían diferentes porcentajes de discapacidad intelectual (*entre el 50% y el 70%*). En la primera fase, con en las otras actividades, se realiza un ejercicio de relajación y de interacción con el material a trabajar, dicho ejercicio consistía en conocer el material (*manejo de la cantidad de humedad de la arcilla*) y de conocer cada uno de los animales a trabajar, reconociéndolos al ser imitados por cada chico, a la vez que cada chico iba eligiendo el de su preferencia, para luego obtener su imagen en escayola. Luego de esta sección de relajación se inicio tomando el trozo de arcilla, para hacer una plancha de más o menos 2 centímetros de grosor, aplastando la arcilla suavemente con sus manos. Terminada la plancha, cada uno de los chicos colocaba encima de la plancha de arcilla, la figura del animal (*Fig. 50*), que había elegido, el cual iba aparentado suavemente sobre la arcilla, hasta que haya penetrado mas o menos hasta la mitad de la figura del animal, momento en el cual, se extraía con mucho cuidado la figura, teniendo encuntra que la huella dejada por la figura del animal, no pierda la forma.

La segunda fase, el vaciado en escayola, estuvo dividido en dos etapas: la primera, la preparación de la escayola (*Fig. 51*) y una segunda etapa de vertido de la escayola sobre la plancha de arcilla. Para la preparación de la escayola, se contó con la participación de todos los asistentes al taller, dando a entender que era un trabajo colectivo, en grupo, donde con el aporte de cada uno, se prepararía la mezcla de agua y escayola, para poder realizar el vaciado. Es muy llamativo, como al explicarles la manera como funcionaba la reacción química que sucede cuando se mezcla el agua y la escayola, y ver como se solidifica, se les reflejaba una cara de asombro e incredulidad.

Para la mezcla, se tomó un cuenco grande, se llenó de agua, sobre este cuenco, cada chico iba pasando en turnos de uno en uno y con sumo cuidado, espolvoreaba la escayola sobre el agua, dejando que la escayola se sumergiera lentamente. Luego, al estar el agua saturada de escayola, se procedió a mezclarla para obtener una masa homogénea y cremosa. La mezcla de la masa se obtuvo, mediante la introducción de la mano por parte de cada uno de los chicos, que por medio de movimientos circulares constantes de mano y dedos, hasta obtener una pasta cremosa y homogénea. En cada una de estas dos etapas, estuve atento a darles confianza, a la vez de animarlos a perder el miedo a introducir sus manos dentro de la mezcla de agua y escayola.

Las personas con discapacidad intelectual, con un porcentaje entre medio y alto, el contacto con diferentes texturas, les causa, en un primer instante, sensaciones entre miedo, sorpresa y asombro, para atemperar estas nuevas emociones, se tiene que asociar esta nueva textura, a un material del cual

hayan tenido contacto y conocimiento previo. Mediante esta asociación sus sentidos, tienen una referencia que no les genere temor, sino por el contrario, se familiaricen fácilmente con las texturas y sensaciones percibidas a través del contacto de sus manos con el agua y la escayola. La escayola, un material mineral, nuevo para ellos, encierra o guarda una calidez que otros materiales de composición parecida carecen, tanto por sus cualidades físicas como químicas, manifiestos por medio de los cambios que se producen al reaccionar la escayola con el agua, material que pasa de una sensación fría y líquida, a una sensación cremosa y cálida, hasta llegar a solidificarse.

La segunda etapa de esta fase, consistía en verter la mezcla obtenida de la mezcla de agua y escayola sobre la plancha de arcilla (*Fig. 52*), donde estaba la impresión de la figura del animal elegido, al igual que la etapa anterior cada chico, en turno vertía sobre su plancha de arcilla, la escayola. En el transcurso de maduración de la escayola. Les explicaba a los chicos el proceso de reacción de la escayola, al pasar de un estado líquido a uno sólido, al mismo tiempo que percibieran los cambios de temperatura del frío a lo caliente. Terminado de solidificarse la escayola se procedió a separar, la arcilla de la escayola (*Fig. 53*), he aquí la cara de asombro de cada chico, al ver como su animal elegido, sobresalía en sus formas (*relieve*), sobre ese material blanquecino. Esta sensación de incertidumbre y asombro de los chicos, es producto de ese sentido natural, de un mundo de sensaciones y nostalgia.

El humano por naturaleza es un ser nostálgico, fruto de estar en constante interrogación de su pasado, presente y futuro. Lo manifiesta Descartes cuando dice: “*Pienso luego existo*”. Sentirse humano, pensante no un ser automático,

donde su huella, forma parte del sentir de sus congéneres: huellas naturales y artificiales, producto de sus vivencias y particulares formas de percibir el mundo.

El escritor y viajero inglés Bruce Chatwin, narra una historia de los aborígenes australianos, según el cual, estos nativos avanzaban por caminos desconocidos para los extraños, dibujando un rastro imaginario, un mapa que representa los trazos de un canto primigenio, transmitido de generación a generación, se refleja y se reproduce a lo largo de los años.

El anterior relato, es una concepción primaria del recuerdo en la memoria de nuestros antepasados, donde subyacen conexiones entre la naturaleza y el ser humano, siendo un participante que interactúa con los recuerdos, dejando por medio de su cuerpo físico, sus huellas; siendo la pareja acompañante en la danza, el juego del enamoramiento que conlleva al conocimiento, dibujando en sus caminos desconocidos, las preguntas que lo lleven a su reconocimiento.

Argullol los define como *“un camino intangible e invisible”* que va sumergiéndose al ser humano en el saber, saber que lo hace reconocerse en el otro.

*“No hay caminos tangibles sino intangibles y sus señales no son visibles, sino invisibles, pero todo aquel que se introduce en el saber va produciendo los trazos de esa canción originaria<sup>12</sup>”.*

Esta canción primigenia o estos caminos tangibles e intangibles son improntas que perviven y se permutan, pasando de un individuo a otro, creando un estado

---

<sup>12</sup> Aventura, Una Filosofía Nómada. Rafael Argullol. Pág. 21.

de juego, entre lo natural y su experiencia, un modo de vivencia dentro de la vivencia misma. De la interioridad surge una mirada íntima, que necesita del contacto con la realidad, con el juego de la verdad.

Este estado del juego entre lo natural y experiencia de lo sensible, se manifiesta en la particular creación de acertijos. Es por medio de los acertijos, acertijos que hace de esfinge de nuestro espíritu inconforme, formulando y creando preguntas y respuestas que nunca llega a la verdad. Lo que Argullos llama “*desvelar o descubrir el velo de Isis*”, donde siempre hay un velo detrás de cada velo, donde la verdad que se quiere encontrar, no está presente, se topa siempre con la realidad de otro velo por quitar, no aparece el rostro de Isis; su yo inconforme y conquistador de su destino (*oráculos, premoniciones*). Los antiguos arúspice<sup>13</sup> y augures<sup>14</sup>, buscaban en el interior de las entrañas de los animales las huellas de los “*males*” del ser humano, males tanto físicos como síquicos, queriendo leer en el interior de las entrañas del animal, los presagios del ahora y el futuro, sentido de la impotencia de no saber controlar, tanto las situaciones que lo rodean, como los dolores del alma y del cuerpo.

La huella producto del tacto, no es solo un mecanismo reproductivo de los rasgos de un objeto en particular; también, forma parte de ella la marca no visible de la memoria; memoria donde, la mente guarda con mayor celo y

---

<sup>13</sup> Sacerdote que en Etruria y la antigua Roma examinaban las entrañas de las víctimas para hacer presagios. Diccionario enciclopédico, Nuevo Espasa Ilustrado 2000. pág. 145.

<sup>14</sup> Sacerdote que practicaba en la antigua Roma practicaba oficialmente la adivinación por el canto, el vuelo y la manera de comer de las aves, el examen de la vísceras de los animales sacrificados a los dioses o por otros signos. Los augures gozaron de mucha influencia política. 160.



persistencia los recuerdos, bajo unos códigos interiores, modificados según las experiencias, que van surgiendo a través de su historia individual.

La huella adquiere forma de objeto, como cuando los chicos separan la arcilla de la escayola, la figura del animal elegido, esta reflejado en la escayola, esa figura nueva generan su asombro, así mismo el hombre, al tomar como referencia de la naturaleza, la apariencia de las cosas, el engaño de lo visible, el humano encuentra un mundo de oscuridad, donde las circunstancias de las sombras, forma parte de la imaginación, que se debate entre la *ilusión* y la *verdad*. Siempre vemos lo que queremos ver, perdiéndonos por los caminos del intelecto racional, donde la ilusión de la verdad, se juzga a partir de las vivencias, al igual que el arúspice o el augur, abre las entrañas del animal, buscando respuestas a sus preguntas, así mismo, cada ser humano por naturaleza busca signos y símbolos que le den respuesta a sus vivencias de su mundo, tanto interior como exterior.

El hombre no debe tenerle miedo a la luz, así como los chicos debían de perder el miedo al introducir su mano en la mezcla del agua con la escayola, el ser humano debe enfrentar ese camino a la luz, de una manera mas libre y menos compleja, dejándose llevar por su intuición, su naturalidad, debe de estar dispuesto a ser parte de la realidad y la diversión, al encontrarse con ella. A este hombre que se enfrenta a esta realidad de la luz, Rafael Argullol lo llama *“un hombre jovial”*, que se debate entre la madurez y el juego.

*“Así como el trabajo parece corresponder a la madurez, el juego no incumbe estrictamente a ninguna edad, ni siguiera a la infancia o a la juventud, sino a la jovialidad, es decir, al mantenimiento de una*



*concordia entre nuestra capacidad de interrogar y nuestra capacidad de vivir.*

*El jovial excluye tanto la vida sin preguntas cuanto las preguntas que anulan la vida. El jovial está permanentemente dispuesto a ponerse en juego. Percibe, además, que su juego participa de todos los juegos, desde el de los átomos al de las estrellas. El hombre es un jugador entre jugadores: imagina, ora, pinta, baila...<sup>15</sup>”.*

Este ser humano jovial que se interroga, se desenvuelve dentro de la ironía y el enigma, sin el cual no hubiera sido posible el desarrollo del pensamiento humano, este “*hombre jovial*” surge a partir de sus necesidades e insatisfacciones, y es en el andar del camino, en su viaje interior y exterior, donde encuentra y halla su verdad.

#### **4.3. El rostro de la fragancia (*sentido visual*).**

*Un oso recorría constantemente, arriba y abajo, los seis metros de largo de su jaula.*

*Cuando al cabo de cinco años, quitaron la jaula, el oso siguió recorriendo arriba y abajo los mismos seis metros, como si aún estuviera la jaula. Y lo estaba... solo para él.*

*Los muros que les aprisionaron son mentales, no reales<sup>16</sup>.*

---

<sup>15</sup> Aventura, Una filosofía Nómada. Rafael Argullol, Pág. 86.

<sup>16</sup> La oración de la rana, 2. Anthony de Mello. Pág. 112.

De niño, siempre escuchaba la expresión “*se toca con los ojos*”, un juego lingüístico de palabras, para decir, que el elemento u objeto que llamaba mi atención en ese momento, no se podía tocar, aunque en esencia ese elemento u objeto se hizo para ser tocado, pero por una u otra razón estaba prohibido hacerlo en ese momento.

La experiencia visual es una de las primeras sensaciones sensitivas que despiertan y desarrolla el ser humano en los primeros meses de vida. Es a partir de la experiencia visual, cuando el ser humano aprende distinguir y reconocer las personas y las cosas, que antes ha escuchado, oído y palpado. Identifica su rostro, a través de escuchar la voz y sentir la calidez de sus manos, identificando el rostro de la fragancia por medio de su olor y lo convierte en imagen.

El sentido visual, percibe las imágenes mediante vibraciones lumínicas que se desplazan mediante ondas. Las ondas de luz al desplazarse vibran al tener contacto con los distintos cuerpos u objetos que encuentra a su paso, hasta llegar al ojo. Penetra en el ojo a través de la pupila, la pupila a su vez, concentran en la cornea y en el cristalino estos rayos de luz, los cuales, por medio del nervio óptico transmite la información al encéfalo, en la corteza cerebral (*tálamo*), el cual forman la imagen del objeto en la retina. Esta imagen se forma en la retina, por estar integrada y compuesta por millones de células fotosensibles: las células de los conos (*perciben el color*) y las células de los bastoncillos (*diferencia la luz de la oscuridad*).

El sentido visual es esencial y primordial en el aprendizaje, ya que aprendemos por imitación. Es mediante el mirar y el observar, cuando aprendemos. El mirar

nos ubica en el espacio, a la vez localizamos las cosas que están a nuestro alrededor, dándoles un lugar; luego, por medio de la observación en detalle del objeto, lo analizamos e identificamos. Para aclarar esta idea, tenemos el juego o pasatiempo, en el cual es representado por dos viñetas, que a primera vista parecen ser las misma, pero cuando los observamos detenidamente cada parte del dibujo, al comparándolos ente si, observamos que, en una de las viñetas faltan partes del dibujo u objetos que hacen parte del dibujo que han desaparecido. El juego consiste en encontrar, identificar y completar los elementos o segmentos que hacen falta para que los dos dibujos sean

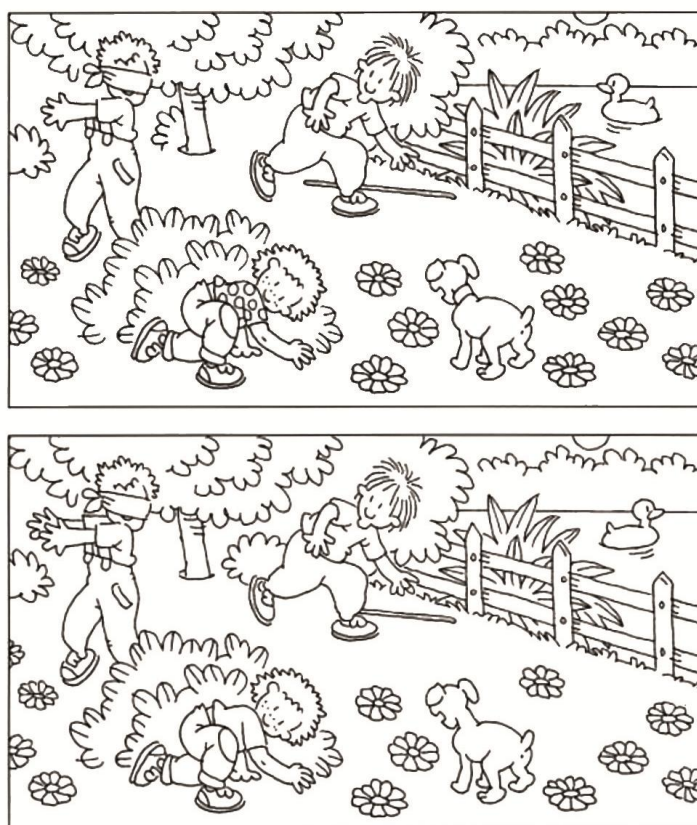


Fig. 54. Viñeta de dibujos por completar.

idénticos, durante el desarrollo del *juego (encontrar todos los elementos faltantes. Fig. 54)*, el jugador pone a prueba su buen sentido de observación, no vasta con solo mirar.

A modo de comparación con el juego o pasatiempo de completar los dibujos de las dos viñetas, se podría comprender la gran importancia del sentido visual en el transcurso de la evolución del ser humano, para el desarrolla su capacidad manual, capacidad manual, que a su vez, ocasiono la evolución y desarrollo del cerebro.

A partir de adquirir esta habilidad y cualidad manual, al desarrollar su cerebro, fundamentó en el ser humano, la búsqueda, creación y realización de imágenes, que a su vez, fueron originadas como consecuencia de su conocimiento del entorno natural y percibir sus necesidades de supervivencia. Durante el transcurso de la creación de estas imágenes, el ser humano fortalece su identidad como se individual. Estas imágenes persisten como sucesos que yacen, a manera de cicatrices en su memoria. Estas cicatrices son el fruto, heredado de los antepasados, de ese ser humano primitivo, de ese “*camino primigenio*”. Ahora esas Imágenes nacen, a partir de la experiencia de la realidad, en la cual el hombre desarrolla un sentir individual: residuos de huellas, que no puede borrar, como lo hace en el plano de lo real. Estas Imágenes surgidas a través de su animismo, se repite con otros rostros y otros sentidos, y todo ello en un conjunto, partiendo del mismo producto, de dividir el mundo en dos mitades, una profana y otra sacra. El alma del hombre primitivo, al igual que el hombre moderno, se debate en dos ideas, entre su espíritu y su razón. Arnold Hauser dice al respecto:

*“El mundo se divide en dos mitades, y el hombre se ve a sí mismo igualmente escindido. El estadio cultural del animismo, de la adoración de los espíritus, de la fe en las almas y el culto a los muertos ha llegado ya. Pero con la fe y el culto surge también la necesidad de ídolos, amuletos, símbolos sagrados, ofrendas votivas, oblaciones y monumentos funerarios. Sobreviviendo la separación de un arte religioso y representativo y el arte mundano y decorativo”<sup>17</sup>.*

Con esta actitud del ser humano, aparecen rastros tangibles e intangibles que permanecen como testigo mudo, mitos de rastro, de rostro, del totén, el recuerdo de los antepasados, la idealización de los dioses, del ser perfecto y supremo, el dios tutelar, pero que existe en la medida que fortalece la voluntad del recuerdo por medio del rito y los objetos<sup>18</sup> que representan al dios. Aparece

---

<sup>17</sup> Historia Social de la Literatura y el Arte. Vol. I. Arnold Hauser, Pág. 25.

<sup>18</sup> Los objetos del mundo exterior, tanto, por lo demás, como por los actos humanos propiamente dichos, *no tiene valor intrínseco autónomo*. Un objeto o una acción adquieren valor y, de esta forma, llegan a ser reales, porque participan, de una manera u otra, en una realidad que los trasciende. Una piedra, entre tantas otras, llega a ser sagrada - y, por tanto, se halla instantáneamente saturada de ser- por el hecho de que su forma acusa una participación en un símbolo determinado, o también porque constituye una hierofanía, posee *mana*, conmemora un acto mítico, etc. El objeto aparece entonces como un receptáculo de una *fuerza extraña* que lo diferencia de su medio y le confiere *sentido y valor*. Esa fuerza puede estar en su sustancia o en su forma; una roca *se muestra* como sagrada porque su propia existencia es una hierofanía: incomprensible, invulnerable, es lo que el hombre no es. Resiste el tiempo, su realidad se ve duplicada por la perennidad. He aquí una de las piedras más vulgares: será convertida en <<preciosa>>, es decir, se la impregnará de una fuerza mágica o religiosa en virtud de su sola forma simbólica o de su origen: <<piedra de rayo>>, que se supone caída del cielo; perla, porque viene del fondo del océano. Otras piedras serán sagradas porque son morada de los antepasados (India, Indonesia) o porque otrora fueron el teatro de

identificado en el humano del mito de la caverna de Platón, este ser humano teme traspasar el umbral de la caverna, por temor a la luz y el encuentro con seres superiores a él, miedo a lo desconocido.

En la República<sup>19</sup> de Platón, la peregrinación restituye nuestro conocimiento de este mundo real, es explicada por medio de las imágenes de la Caverna; primero están los encadenados, mirando hacia la pared negra en la que únicamente pueden ver sombras proyectadas por el fuego que está detrás de ellos y de los objetos que son transportados entre ellos y el fuego, que proyectan las sombras que vienen del exterior. Después escapan de la caverna, ven el mundo exterior, la luz del sol y finalmente ven el sol. El sol representa la forma del bien a cuya luz se ve la verdad; revela el mundo, hasta entonces invisible, y es también una fuente de vida.

Todo esto se ve reflejo en el arte moderno, siempre se tiene temor a realizar cosas, si no tiene el sentido de lo diferente o exótico, siempre obsesiona la

---

una teofanía (así, el *bethel* que sirvió de lecho a Jacob) o porque un sacrificio, un juramento, las consagraron. El mito del eterno retorno. Mircea Eliade. Pág. 14-15.

<sup>19</sup> Imagina un antro subterráneo, que tenga en su anchura una abertura que dé libre paso a la luz, y en esta caverna, hombres encadenados desde la infancia, de suerte que no puedan mudar del lugar ni volver la cabeza a causa de las cadenas que le sujetan las piernas y el cuello, pudiendo solamente ver los objetos que tienen enfrente. Detrás de ellos, a cierta distancia y a cierta altura, supóngase un fuego cuyo resplandor los alumbra, y un camino elevado entre el fuego y los cautivos, para exhibir por encima de ella las maravillas que hacen.- ya me represento todo eso - dijo.- Figúrate ahora unas personas que pasan a lo largo del tabique llevando objetos de toda clase, figuras de hombres, de animales de madera o de piedra, de suerte que todo esto sobresale del tabique. Entre los portadores de todas estas cosas, como es natural, unos irán hablando y otros pasarán sin decir nada. La República o El Estado. Platón. Libro VII. Pág. 300.

imagen de lo novedoso, lo individual. Perdiéndose entre un mundo de sombras y espejismos, engaños de la mente, como el hombre de la caverna, cuya ignorancia lo hace insensible a la oscuridad pero sensible a la luz del conocimiento de su realidad. Como el relato que encabeza el apartado, el oso que no ve, que los barrotes de la jaula que lo encierra ya no esta, ha caminado tantas veces entre el cuadrado de la celda, que ya no percibe que puede andar de otro manera, que no sea caminar sobre sus propias huellas.

#### **4.4. La presencia de lo ausente (*sentido olfativo*).**

*“Los maestros sufíes cuentan la historia de un hombre de horrible fealdad que atravesó a pie el desierto.*

*Vio algo que brillaba en la arena. Era un trozo de espejo. El hombre se agachó, cogió el objeto y lo miró. Nunca antes, a lo largo de su vida, había visto un espejo.*

*-¡Qué horror! –Exclamó- ¡no me extraña que lo hayan tirado!*

*Tiró el espejo y prosiguió su camino<sup>20</sup>.*

Una vez le oí decir en una conferencia a una autor de música tradicional de la costa norte de Colombia, con discapacidad visual decir que:

*“podía identificar las ciudades que visitaba por el olor”*

El olfato, es el sentido más primitivo y antiguo del ser humano, a la vez, es el menos estudiado. Tener un buen olfato, se asocia a esa cualidad innata, intuitiva sagaz y astuta de sentir o predecir una situación o hecho en particular

---

<sup>20</sup> Cuentos sufíes, la filosofía de lo simple. Omar Kurdi y Pedro Palao Pons. Pág. 76

*(olfato para los negocios, olfato para seguir pistas, enlazar o asociar situaciones de un hecho, etc.).*

El olfato es el primer detector de alerta ante una situación de peligro; por medio de él, somos concientes de reconocer los lugares que habitamos, asociamos determinados olores a los gustos alimenticios o un recuerdo de la infancia. A través de de olores somos capaces de detectar si los alimentos a ingerir, serán de nuestro agrado. En situaciones determinadas, el olfato, es la primera balanza, empleada para sopesar un primer juicio, a una situación que se nos presenta.

Para Salvador Dalí, de los *“cinco sentidos, el olfato es el que mejor da la idea de inmortalidad”*. Esta idea de Dalí, de la inmortalidad originada por lo que se percibe por medio del olfato, estará determinada porque el olor, se marca en la memoria como una huella intangible, debido en cierta medida; a que el ser humano, tiene la cualidad de recordar situaciones y personas, en espacio cortos de tiempo. Podemos recordar y revivir estas situaciones en nuestra memoria, en menos de un segundo.

Este revivir situaciones pasadas por medio de los olores, en ese proceso de asociar situaciones y personas, permanece latente a lo largo de toda nuestra vida, debido a la memoria sensorial. Desde que nacemos estamos relacionado olores a emociones, con más exactitud que el sentido visual o auditivo. La memoria sensorial se encarga de amalgamar, traducir, codificar y almacenar en el cerebro olfativo, las situaciones marcadas por los olores y relacionarlas a su vez, con estados de ánimo emocionales. Este proceso de asociar olores a emociones, emociones que nacen para permanecer en el recuerdo, son los



detonantes, para atraer a nuestra mente esos hechos del pasado y los hace presentes, en nuestra “*memoria emocional*”.

Existe una rara relación entre el origen de la emociones y los olores que las originan, ya que las emociones no huelen. Esta relación, es debido, quizás a lo difícil de separar los olores y del estado emocional, en el instante que se produce el recuerdo, o sea, que los olores como las emociones, son circunstancias inherentes entre si.

El olfato, funciona a través de recibir estímulos producto de sustancias químicas que se encuentran en suspensión en el aire, estas sustancias olorosas llega a la fosa nasal superior, donde una mucosa amarilla y otra roja (*membrana pituitaria*) mediante ciertos procesos, recoge la información y la transmite al cerebro. Los seres humanos tenemos alrededor de 350 receptores del olor, que realmente son proteínas que detectan sustancias odoríferas, mediante las cuales somos concientes de los olores de los lugares que habitamos, El humano puede distinguir entre 9.000 y 10.000 olores distintos, se considera que hay un número de olores primarios o básicos, de donde se deriva el resto de olores: alcanforado, floral, mentolado, pútrido, etéreo (*éter*), almizclado (*almizcle*), acre (*picante*).

El ser humano aprendió a extraer los olores, de diferentes formas y maneras, especialmente de las flores y demás plantas, al extraer aceites esenciales, que luego, son mezclados para la creación de diversos olores o perfumes, algunos de estos olores o perfumes, son diseñados para generar efectos de estimulación de la libido.

Desde tiempos antiguos los olores han tenido diferentes usos, tanto medicinales como sagrados y mágicos. Empleados en los diferentes ritos, tanto sacros como profanos, para crear atmósferas y ambientes más propicios para la adoración y la participación del rito, por medio de la estimulación de los sentidos (*el olfato*), de los asistentes a la ceremonia. Siendo el olor del perfume un elemento de lo sagrado, como símbolo de adoración y de recuerdo de la alianza con el dios. Ejemplos de cómo los olores son esencia primordial de reseñar y atraer presentes la presencia de lo sagrado (*remembranza de Dios*), se haya en relatos sagrados, como en el Libro del Éxodo, dentro de la cultura judeo-cristiana, donde se narra cómo Dios encomendó a Moisés a preparar el incienso sagrado:

*“El Señor dijo a Moisés <<procúrate aromas: resina, ámbar, gálbano perfumado e incienso puro, en partes iguales. Harás con ellos un incienso perfumado, trabajo de perfumistas, salado, puro y santo. Pulverizarás una parte y lo pondrás delante del testimonio, en la tienda de la reunión, donde yo me encontraré contigo. Será para vosotros cosas santísima. >><sup>21</sup>”.*

Los olores y perfumes de lo sagrado, no podía ser elaborado ni utilizado por cualquier persona, entre los Judíos, existía la tradición de una familia elegida para la preparación del incienso sagrado, este clan familiar llamado “*avtin*as”, guardaba en secreto tanto la preparación como el conocimiento de cada uno de los ingredientes componentes en la preparación del incienso, en especial de

---

<sup>21</sup> Santa Biblia. Éxodo, 30:34-36

una hierba, que tenía la cualidad de hacer elevar el fuego hacia el cielo en forma de columna recta.

Se ha comprobado, que los olores pueden estimular nuestro subconsciente. Estudios realizados en universidades estadounidenses han podido comprobar, la manera como afectan determinados olores en la calidad del sueño. A dos grupos de personas se les separó en dos habitaciones. Al grupo 1 se les hizo dormir en una habitación, que se les colocó después de estar dormidos una fragancia con olor a rosas, al grupo 2, se les colocó un olor a huevos podridos. El resultado fue que el grupo 1, que durmió toda la noche con la fragancia a rosas, tuvo sueños placenteros, y que mientras el grupo 2 que durmió toda la noche con el olor a huevos podridos, tuvo pesadillas.

De esta manera se pudo comprobar, como los olores pueden estimular y manipular de una manera u otra, nuestro estado de ánimo, así mismo, nuestra disposición en el desarrollo ciertas tareas. Igualmente, existen personas que tienen cualidades como la sinestesia, fenómeno neuronal cuya cualidad es relacionar entre sí, colores, sonidos, texturas, formas y palabras. La percepción de la sinestesia, se hace presente, a por medio de memorizar y relacionar cualidades abstractas, marcadas por factores sensibles, que fortalecen los recuerdos de emociones percibidas en una etapa construida y determinada, al relacionarlas entre sí.

Tanto en la historia de la literatura, la música y las artes plásticas, han tenido cualidades de percepción de sinestesia, escritores como Marcel Proust (*escritor*), Charles Boudelaire (*escritor*), Vladimir Nabokov (*escritor*), Nikolai Rimski-Kosarkov (*compositor, director de orquesta y pedagogo*), David

Hockney (*pintor*), Mozart (*compositor*). El compositor ruso Alexander Acriabin, tenía la cualidad de asociar tonalidades musicales con colores determinados. Ya escritos como *“lo espiritual en el arte”* de Kandinsky, publicado en 1911, relaciona las cualidades y relaciones existentes entre las vibraciones sensibles de los sonidos y su paralelismo con las vibraciones de determinados colores<sup>22</sup>.

Esta lectura de relación de elementos sensibles entre la música y los colores, dio pie para una clase sobre la manera de cómo percibimos y relacionar olores y sonidos, sonidos tanto de elementos musicales como sonidos sin una determinada secuencia lógica, como podrían ser los sonidos de naturaleza o de la vida urbana, cada uno de estos sonidos hacen parte de nuestra cotidianidad, cotidianidad que alimenta sin querer nuestro subconsciente, llenándolo de situaciones reales y confusas, que no sabemos que están, hasta el momento que desaparecen.

La clase consistía en sonido dos sonidos, cada sonido con una particularidad, que era sonidos de nuestro entorno:

1. Olores de un ambiente natural (*visitar un bosque o parque*).
2. Olores de un medio urbano (*centro de la ciudad*).

Después de haber realizado una visita al campo y otra al centro de la ciudad, los chicos debían expresar mediante el empleo de pintura de colores, los dos ambientes percibidos por los olores, en dos trabajos por separado. Terminados

---

<sup>22</sup> Representado musicalmente, el azul claro correspondería a una flauta, el oscuro a un violonchelo y el mas oscuro a los maravillosos tonos del contrabajo; el sonido del azul en una forma profunda y solemne se puede comparar al del órgano. De lo espiritual en el arte. Vasili Kandinsky. Pág. 75.

los trabajos se socializaron, al exponer cada estudiante la manera y la forma en que percibieron y la forma en que expresaron y plasmaron sus trabajos. Cada chico eligió colores en común, como en el olor del ambiente natural, en su mayoría seleccionaron el color verde con sus diferentes gamas, y tonalidades ocres y marrones.

En los referente a la descripción estructural de formas y volúmenes, siempre estuvieran integradas en formas conocidas y asociadas a cada ambiente (*casas, edificios, árboles, animales, etc.*) que de alguna manera distraen de la verdadera esencia del ejercicio que era asociar los olores y los colores, no la forma percibidas al identificar olores a formas (*árboles, humedad, olores de coches etc.*) a los colores, como finalmente sucedió en la mayoría de los casos.

El ejercicio se volvió a repetir en una nueva visita a los lugares seleccionados, pero esta vez los participantes debían de mantener los ojos cerrados mientras oían los mismos sonidos. Al finalizar la actividad los trabajos presentados, tenía una mayor asociacion a elementos más abstractos y creativos, en el sentido de expresar y manifestar más claramente su subjetividad, subjetividad asociada con más nitidez entre colores y olores. Alejándose del sentido meramente descriptivo, que fue lo que sucedió en el primer ejercicio. Al igual que el ejercicio de *“dibujar las formas de los sonidos”*, que al escuchar los sonidos con los ojos cerrados se agudiza y se sensibiliza, para percibir las vibraciones que transmiten los sonidos con mayor claridad y los chicos se expresan a su vez, con mejor espontaneidad. Como dice Kandinsky:

*“Los tonos de los colores, al igual que los de la música, son de naturaleza más matizada, despiertan vibraciones anímicas mucha*

*mas finas que las que podemos expresar con palabras. Cada tono encontrará con el tiempo su expresión en la palabra material, pero siempre quedarla un residuo, no expresado por ella, que no constituye un rasgo accesorio del tono sino precisamente su esencia.*<sup>23</sup>

Para ello la expresión de los olores funcionan como receptores y captadores de formas, volúmenes, y de más factores funcionales de emociones, esos olores alteran la forma en que los humanos percibimos el mundo, esos olores como sonidos hacen vibrar el alma y el espíritu. Todos somos en cierta medida una particularidad de nuestros olores, nuestro sentido de pertenencia al olor, nos hace entes individuales y particulares.

#### **4.5. El ruido del sabor (*sentido gustativo*).**

*Durante una fiesta en el Japón, le hicieron probar una popular bebida japonesa a un turista, el cual, después de tomar la primera copa, observó que el mobiliario de la habitación se movía.*

*“Es una bebida muy fuerte...”, le dijo a su anfitrión.*

*“No demasiado”, replicó éste. “Lo que ocurre es que hay un terremoto<sup>24</sup>”.*

De raíz latina, el verbo *sapere* (en italiano “*saber*”, como verbo transitivo y “*saber*” u “*oler*” como verbo intransitivo), surgió como un verbo que designaba el “*sentido del gusto y del saber distinguir del buen y mal gusto*”, entre los

---

<sup>23</sup> De lo espiritual en el arte. Vasili Kandinsky. Pág.

<sup>24</sup> La oración de la rana I. Anthony de Mello. Pág. 132.

antiguos romano, se asociaba al comportamiento del saber estar. De igual manera el “*saber*” como el “*sabor*” es asociado a la cualidad de discernir y deducir sabiamente, sobre una situación o un objeto o cosa en particular. Estos elementos compositivos del “*saber*” y del “*sabor*” de las cosas, son parte esencial en el surgimiento, en el ser humano del “*gusto estético*”, cualidad que se fundamenta en cada una de las sensaciones que percibe en ser humano por medio de sus sentidos y que hace que surja el “*hecho subjetivo*”, que origina y desarrollo pensamiento estético del individuo, como una constante cotidiana en el transcurso de su vida.

Constantemente percibimos sensaciones de sabores y olores que determinan el carácter y el comportamiento del un individuo, dependiendo de las acciones y actividades que desarrolla, todo ello manifiesta en el subconsciente del individuo una cúmulo de sensaciones, que son activadas por nuestra “*memoria emocional*”.

Los olores como los sabores, tienen una estrecha relación con la “*memoria emocional*”, es a través de los sabores, donde se es conciente, de cada textura, color y olor, es parte esencial de la naturaleza en la conformación integral de las cosas y es por medio de los sabores donde el ser humano, se hace consiente de si mismo y su entorno, los místicos sufíes no dudan en:

*“Llamarse la <<gente del sabor>>, indicando con eso que lo suyo es un camino de la experiencia, y que al igual que el sabor, no lo*

*describen las palabras ni lo contienen las estructuras limitadas del pensamiento racional*<sup>25</sup>.

Cuando se dice, que: los “*sabores tienen sonidos*”, es debido a la explosión de sensaciones que producen cuando al consumir algo, se producen en la boca, la misma sensación que se produce al estallar de los fuegos artificiales, un sinnúmero de colores y estruendo, iluminan y convierten el cielo en un alegre cuadro de luces.

Al decir que los “*sabores tienen sonidos*”, se sustenta en estudios que relacionan, tomar cierta clase de vinos con cierta clase de música, al escuchar dicha música puede determinar una mejor y mayor sensación de sentir el aroma y el sabor al tomar el vino, haciéndose partícipe de la “*memoria emocional*”.

Cuando se saborea un trozo de piña, se inicia un proceso en la boca que tiene su origen en la lengua, principal órgano receptor de la información de los sabores, estos receptores pueden identificar una gran variedad de estímulos: como textura, temperatura, olor, gusto, sabor, etc. Estos estímulos llegan a estos receptores, a través de las sustancias químicas disueltas y segregadas por glándulas salivares, por el cual las papilas gustativas identifican los diferentes clases de sabores. Las papilas gustativas son pequeñas estructuras abultadas que se encuentran en la cara superior de la lengua donde surge la identificación del sabor, y según su forma se clasifican en caliciformes (*forma*

---

<sup>25</sup> Cuentos Sufis, la filosofía de lo simple. Omar Kadir y Pedro Palao Pons. Pág. 13.



*de corola de varios picos, táctiles y térmicas), fungiformes (forma de cáliz), coroliformes (hongo) y foliadas.*

De forma separada y dependiendo de la especialidad, las papilas gustativas, el sentido del gusto, pueden identificar cuatro sabores básicos: salado, dulce, amargo y ácido. Cada una de estas especialidades se encuentran repartido por diferentes partes de la lengua: los sabores dulce y salado en la punta, mientras lo ácido se encuentra a cada uno de sus lados y lo amargo en su parte posterior.

Las clases de sabores se determinan o identifican por un sinnúmero de tonalidades de colores que se manifiestan en la cara anterior de la lengua, debido a reacciones químicas que se producen al contacto de los alimentos por acción de la humedad (*saliva*) en la boca, los sabores penetra a través de los poros de la lengua hasta las células sensoriales (*papilas gustativas*). En este proceso entran en contacto alrededor de más de 10.000 papilas gustativas, que tiene el ser humano en la cara anterior de la lengua que origina la sensación de gusto. Las sustancias disueltas y percibidas por las papilas gustativas, llegan al cerebro por medio de la frecuencia de impulsos nerviosos que según su intensidad determinan la clase de sabor.

El humano es el único ser en la naturaleza que a partir de un sabor, producto de la naturaleza, elabora otro de su agrado; de qué manera lo consigue, empleando sus conocimientos e intuición al diferenciar los distintos sabores (*amargo, ácido, salado y dulce*) que existen en la naturaleza. Desde el instante que el humano pudo controlar el fuego y aprendió a emplearlo para facilitar el consumo de sus alimentos, al transformar y potenciar su sabor. En este

proceso de evolución su sentido del sabor, también adquirió la destreza de encontrar el deleite al consumir sabores diferentes, al diferenciar uno natural, de uno artificial, producto de su ingenio. Observé como cambiaban los sabores al consumirlo sólidos, enteros, machacados o líquidos, así como fríos y calientes. Cada ser humano supo aprovechar los elementos y productos que tenían a su alcance, hasta llegar al punto de comercializar su producción y elaboración.

Estos sabores y olores, también fueron y son eje primordial en las celebraciones de las fiestas ceremoniales dentro del rito, por medio de la elaboración de brebajes y bebidas, cuyo fin es la preparación al rito o ser parte del mismo, al consumir estas bebidas, se hace partícipe a la congregación asistente, a través de alterar los estados de ánimo de los participantes o el simple hecho del hacer parte de la celebración, de comunión. Esta participación se hace mediante el consumo del zumo de ciertas plantas (*frutos, bayas, hojas, tallos, etc.*), como un acto de recreación del recuerdo del primer acto de creación o fundación de un pueblo.

Con la Reforma<sup>26</sup> protestante de Martín Lucero (1483-1546), surgida en el siglo XVI, la representación en el arte cambio su rumbo en los países donde se

---

<sup>26</sup> Reforma: movimiento religioso iniciado en la primera mitad del siglo XVI, que dio origen a las iglesias protestantes y sustrajo a la obediencia de los papas a gran parte de Europa. La reforma nació por razones religiosas, pero el punto de partida fue la crisis de la sociedad medieval, y sus causas el relajamiento de la fe y de las costumbres, la corrupción del propio clero y la difusión de la Biblia, como consecuencia de la invención de la imprenta. El iniciador de la Reforma fue el agustino alemán Martín Lucero (1517) y siguieron una orientación parecida Zwinglio en Suiza y el francés Calvino en Ginebra. El luteranismo se extendió por Alemania, Holanda, Dinamarca, Noruega y Suecia, mientras que el calvinismo lo hacía por Francia, Inglaterra y Escocia. Diccionario Nuevo Espasa Ilustrado. Pág. 1452.

instauró los nuevos conceptos religiosos cristianos, se pasó de una religión cristiana de una gran variedad de representación de imágenes de hechos de la Biblia y de la vida de santos y santas, a una nueva cultura donde las representaciones dentro de los templos religiosos se prohibieron, como consecuencia de estos hechos gran cantidad de pintores y escultores perdieron su sustento y trabajo, teniendo que reciclarse realizando representaciones en los cuadros de escenas más



Fig. 55. Una perdiz y un par de guanteletes. (1504). Jacobo de Barbari.

cotidianas como son: los paisajes y las naturalezas muertas o bodegones, que podrían ser las primeras representaciones gráficas del olor y sabor de la “*memoria emocional*”. La primera naturaleza muerta que se considera con tal, es el cuadro de Jacobo de Barbari (1445/1470 – 1515/1470), que pintó una escena de caza: “*una perdiz y un par de guanteletes*” (Fig. 55). Las naturalezas muertas o bodegones tuvieron gran importancia especialmente en los Países Bajos, donde llegó a tener gran relevancia pintores como: Jan Brueghel (1568-1625), Pieter Claesz, Willem Kalf y Frans Snyder (1578-1657), en sus naturalezas muertas resaltaban, la opulencia de la sociedad burguesa de la

época, con imágenes de elementos decorativos como frutas, flores, a demás de vanitas y animales de caza, representados con exuberantes texturas y gran riqueza de detalles. En cada uno de estos cuadros se puede percibir, si se tiene conciencia de ello, los olores y sabores de los elementos representados, haciéndolos presentes.

A partir de la gran variedad y combinaciones de sabores que existen, se elaboró un ejercicio de escuchar un sonido y expresarlo o identificarlo con un sabor. A que sabe el sonido del mar, cuando golpea las olas sobre las piedras de un acantilado o el suave murmullo de las olas al llegar a la playa en un día soleado. El ejercicio consistía en cerrar los ojos y escuchar varios sonidos (5 *sonidos*). Los sonidos eran:

1. Una tempestad,
2. El rugir de un león,
3. La noche en luna llena, en la montaña,
4. El crepitar del fuego en una hoguera de leña.
5. El murmullo de gente en un lugar público.

Con los ojos cerrados, cada uno de estos sonidos se escuchaba por separado, se dejaba un lapso corto de tiempo entre cada uno de los sonido, luego de ser oídos atentamente, cada uno de los chicos por separado debía determinar o nombrar cada sonido. En un folio en blanco y solo utilizando dos colores, para ser combinados con blanco y negro, tratar de expresar el sabor o gusto de cada uno de los sonidos escuchados, y que al ser nombrados se determina la

presencia de la “*memoria emocional*”, como fruto de la experiencia estética, sentida y percibida por medio de los sentidos. Los dibujos o pinturas deben reflejar el sentido del gusto, asociado aun acto o hecho que los sonidos han potenciado florecer y que permanecía en un estado inconcientemente mudo. Mediante este ejercicio se quería dar a entender, que el gusto tiene vibraciones, sonidos, al igual que el olor, que vibra que al percibirlo, vibra entre las entrañas del alma humana, dando a conocer nuestra capacidad de codificar de diferentes formas y maneras nuestros sentimientos hacía el mundo que se nos presenta, como el deleite del goce sensible de nuestra alma. La experiencia estética surge de nuestra experiencia sensorial. Siendo a través de nuestro conocimiento de nuestro sentido gustativo, del gusto del sabor, donde encontramos la naturaleza y el sabor de la vida.

La teoría del gusto tiene sus comienzos en el siglo XVII, con pensadores y filósofos como: Anthony Ashley Cooper, 3.<sup>er</sup> conde de Shaftesbury, Francis Hutcheson, Joseph Addison y el más sobresaliente Emmanuel Kant, que en su libro: *Crítica del Juicio*, plantea el gusto como un hecho “*subjetivo*” y del cual se permite intuir la belleza de los objetos, asociada mas allá de la mera contemplación del objeto, planteando el juicio del gusto y del placer, un fundamento universal y de necesidad. En el ejercicio planteado, prima en cierta medida, lo general del gusto de cada individuo, dando a conocer su sentido ambiguo, debido a que cada participante del ejercicio, al asociar elementos sonoros con colores y formas, para dar un transmitir y darle un contexto, un hecho o acción de sabor, requiere la participación objetiva de su subjetividad emocional y sensible.

En otro ejercicio denominado “*el sonido del cuerpo*”, el cual consistía en reunirse a los participantes en parejas, para:

- Dibujar el contorno del cuerpo.
- Acostarse sobre el contorno del cuerpo.
- Con los ojos cerrados realizar un viaje (*imaginario*) de exploración por cada una de las partes del cuerpo.
- Levantarse y dibujar las sensaciones sentidas, por medio de colores, formas, líneas, texturas, etc.
- Seleccionar 5 palabras, dentro o fuera del contorno del cuerpo, y relacionarlas con lo percibido en relación al cuerpo o al medio.
- Comentar la relación con cada palabra.

En la primera etapa, uno de los miembros de la pareja se acostaba sobre un papel en blanco de su tamaño, el otro integrante de la pareja, dibuja en el papel la silueta de su cuerpo de su compañero. Al terminar el dibujo, la persona que estuvo acostada se levanta y la otra, que estuvo dibujando, se acuesta para que le dibujen su entorno. Luego, cada uno se acostaba, nuevamente sobre su silueta y con los ojos cerrados escuchaba un relato, en el cual el narrador iba contando una historia, que giraban en torno, del fluir del agua, dentro del cuerpo de cada persona participante. El narrador antes de iniciar el relato daba ciertas pautas, en las cuales se resaltaba la importancia de estar atentos a la narración, se iniciaba entrando en un estado de relajación, mediante un manejo

de la respiración, y la concentración en cada una de las frases del narrador. La narración consistía de la siguiente manera:

*“vamos caminando en campo abierto, el día es esplendoroso, con un sol radiante, que calienta suavemente nuestro cuerpo, sentimos el rose de la piel de nuestros pies contra la verde hierba, sentimos la brizna que empapó durante la noche y dejó su húmedo rocío.*

*Pasado unos minutos vemos en el horizonte una arboleda de frondosos árboles, que entre su espesura dibuja un sendero, al cual me dirijo. Luego de un instante estoy frente de la entrada al sendero, observo cada uno de los árboles cargados de olorosos frutos, de los cuales emanan suaves aromas, que llenan la boca de gran variedad de sabores ácidos, amargos y dulces. Los frutos entre los árboles se envuelven y se mezclan como guirnaldas, formando un grande y hermoso árbol de sabores frutales, árboles engulléndose entra la penumbra, dejando escapar una dulce fragancia a fresca naturaleza. Vamos penetrando lentamente, mientras nuestros sentidos se embeben entre el asombro y la perplejidad, ante la falta de luz, pasados unos segundos ante nuestra visión van apareciendo leves formas e imágenes, a cada lado del sendero, que dibuja un camino que se presenta diáfano y misterioso. Continuamos siguiendo atentamente el camino, y de pronto comenzamos a escuchar un murmullo que a medida que nos acercamos se va haciendo mas fuerte y penetrante a nuestros oídos.*



*Llegado a un punto vemos aparecen entra la maraña de plantas, un diáfano riachuelo, que se desliza entre surcos de piedras, dando la impresión que el agua camina con mucha prisa. Observamos, entre las cristalinas aguas, como se refleja cada una de las plantas que habitan erguidas en su orilla, de pronto como un reflejo mágico aparece una diminuta cascada, que cae fuertemente golpeando sobre las piedras, haciendo saltar con su enérgico poder una bella canción, arrullo de un canto de cuna.*

*Extasiado en tal acontecer, me acerco a la cascada y me agacho acercando cabeza, para dejar que el agua la empape. Se siente el frío del agua caer sobre la cabeza, pasado un instante, en la coronilla de la cabeza, se abre un pequeño orificio, como si fuera la fontanela de los bebés recién nacidos. El agua comienza a penetrar dentro de la cabeza, el agua fresca y fría del manantial, va inundado*

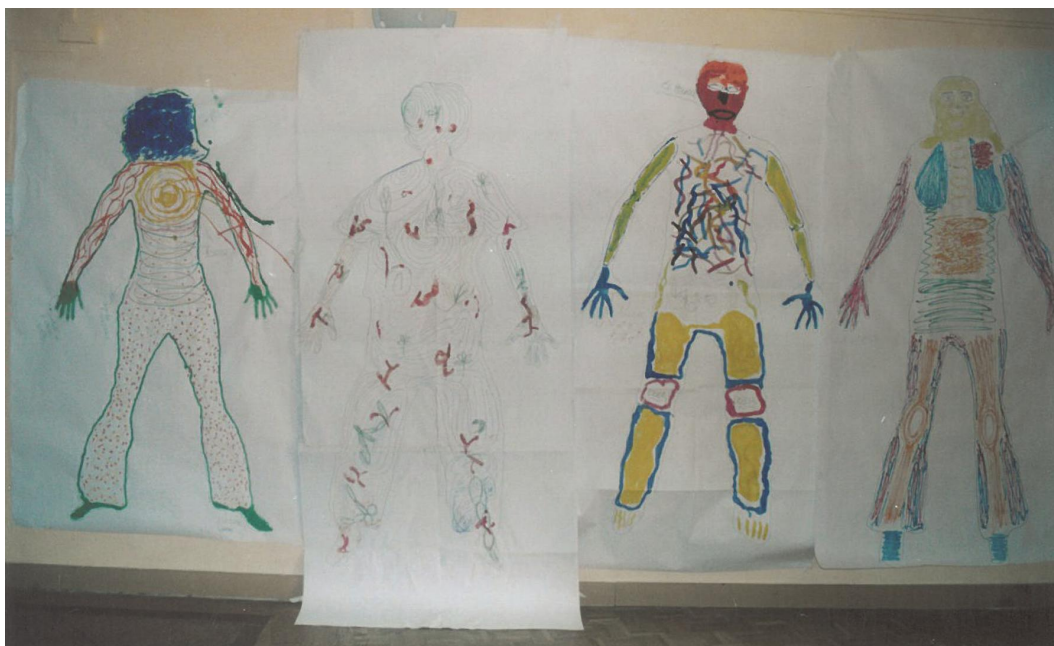


Fig. 56. Dibujos de ejercicio "el sonido del cuerpo".



*primero el oído derecho, llenando cada una de sus cavidades, igualmente lo hace con el oído izquierdo, luego llega a los ojos, y sentimos el frescor de agua alivia el cansancio de las pupilas y cada uno de los músculos que conforman el ojo, tanto el derecho como el izquierdo. Luego el frescor y alivio se siente igualmente en nariz, boca, garganta en los órganos como pulmones, estomago, hígado, extremidades superiores e inferiores, etc. estando en las extremidades inferiores y en especial en el dedo pulgar del pie izquierdo, se abre otro orificio por donde comienza a salir un agua oscura, que pasado un tiempo, va cambiando la tonalidad oscura, he inicia a salir cada vez mas transparente y cristalina, hasta que finalmente queda cristalina, igual como el agua que entra por la cabeza, a partir de este momento nuestro cuerpo, se siente aliviado de todo cansancio tanto mental como físico. Y comenzamos el camino de regreso, recogiendo nuestros pasos en el recorrido hasta llegar nuevamente a la pradera donde iniciamos el camino”.*

Terminado esta fase, cada chico se levante, y con rotuladores de colores y otros materiales de pintura, cada uno empieza a dibujar lo que sintió en cada uno de los pasos desde la entrada en el sendero y del paso del agua por cada una de las partes de su cuerpo (Fig. 56). El sentido de este ejercicio estaba encaminado a percibir mediante, un sabor tan común a nuestro paladar como es el agua y del recuerdo del sabor de las frutas de los árboles que nos encontramos en el camino, cada chico debía asociarlo, al sentir sensaciones cotidianas de nuestro cuerpo, sensaciones de las cuales no somos consientes,

en la medida que esas partes de nuestro cuerpo, como nuestro sentido del gusto, nos alertan a cada instante del desarrollo de nuestra vida.

Así, como cada sentido nos trae a la memoria, nuestros sentimientos objetivos y subjetivos de manera individual, el sentido del gusto, esta estrechamente relacionado como ningún otro, con el olfato. A través de la historia de la humanidad, hemos sido testigos de la interacción de estos dos sentidos y en especial el sentido del gusto, claramente menospreciado, ya que se considera definir un sabor con el agrado y desagrado, el placer en pocas del paladar, es la respuestas mas común y de fácil aceptación. La actividad del sendero en busca del arroyo, es para resaltar la poca validez que le damos a la memoria de la experiencia gustativa, para el conocimiento de nuestro ser, de nuestra memoria y nuestro sentido sensible del arte a través de comprender y entender nuestro sentido gustativo.

Son muchos y variados los ejemplos de artistas, que alguna manera u otra han trabajado con los diferentes sentidos (*tacto, vista, auditivo, olfato y gusto*), pero el sentido del olfato y el gusto son los grandes olvidados por los artistas tanto visuales como auditivos y de demás ramas del arte; quizás sea, por creer que tienen menor relevancia y acción directa al público y por lo complejo y difícil de experimentar. Las primeras experiencias las encontramos en los actos sacramentales o ritos de los antiguos seres humanos prehistóricos, mediante los olores y sabores de brebajes, necesitaban y necesitan manifestar y hacerse sentir con la magia a través de productos empleados para generar estados para propiciar el rito.

En esta actividad, el objetivo primordial era resaltar el valioso recurso comunicativo, que son los sabores percibidos mediante el sentido del gusto, en cada una de sus facetas y la riqueza que podemos percibir y encontrar en este sentido del gusto, con añoranzas de sonidos perdidos, como recuerdos como muestra de nuestra memoria individual y colectiva.

Podemos concluir, que somos la conjugación de un sinnúmero de olores, aromas y fragancias que actúan en nosotros como un todo integrador.

## 5. TRABAJO PRÁCTICO. Carácter conceptual de la obra.

*El espectador se siente ofendido, muchas veces en el sentido real, ya que se ve lanzado como una pelota de tenis sobre la red que separa a los dos bandos enemigos: el de la <<belleza>> exterior y el de la <<belleza>> interior. La belleza interior es la que se emplea por una necesidad interior imperiosa, renunciando a la belleza habitual. Naturalmente, parece fea al que no está acostumbrado a ella, ya que el ser humano en general tiende a lo externo y no está dispuesto a reconocer la necesidad interior (¡especialmente hoy!)<sup>1</sup>.*

### 5.1. Carácter estructural de las obras.

Las experiencias y planteamientos estructurales y compositivos, que se exponen en este capítulo en el desarrollo de mi obra personal, teniendo en cuenta el manejo de cada uno de los elementos, tanto estructural como conceptual. Se expondrá en cada una de la obras, la manera en que como fue desarrollada, a la vez, que se explica el uso de los elementos compositivos en relación a el concepto o la idea en la cual se fundamenta la obra. Partiendo del concepto, como eje primordial y continuando de el cómo, los elementos compositivo son parte esencial en cada una de las obras y además la manera y la forma en que cada uno los elementos u objetos encontrados son esenciales, a la hora del conocimiento y manejo técnico en la creación de la obra.

En cada obra se tiene un manejo técnico específico, a la vez en algunas de ellas se emplean elementos y técnicas con características mixtas, por ser imprescindibles a la hora de realzar el hecho estructural y compositivo de la obra, a demás de su carácter conceptual. Como es el empleo de materiales

---

<sup>1</sup> De lo espiritual en el arte. Vasili Kandinsky. Pág. 41.

como el papel artesanal (*obtenido a partir de material vegetal*), el cartón fallero, el yeso, etc. materiales que por su composición y estructura, son eje primordial en la creación y fundamento conceptual a mi obra, tanto bidimensional como tridimensional.

#### **5.1.1. Obra: De la serie “Huellas”.**

De la serie “*Huellas*”, las obras están organizadas a nivel compositivo y estructural mediante cubos, cada uno de los lados que conforman el cubo (*Fig. 1, 2*) se le ha realizado un relieve en hueco de una cara, en el centro de la instalación están ubicados, elementos conformados por dos caras en alto relieve, como referencia a hecho del recuerdo, la mencionada “*imago*”, empleada por los antiguos romanos. Los cubos están distribuidos en un espacio de 1.50 metros, formado un cuadrado que de ningún modo guarda dimensiones exactas, a su vez está demarcado por polvo mineral de color (*ocre y rojo*), en el centro se hallan dos elementos de escayola, con la forma del rostro en alto relieve, en unas dimensiones de 30 cm. X 30 cm. y una altura de 10 cm. aproximadamente. Los cubos de los extremos son de forma irregular, con unas dimensiones de aproximadas de 40 cm. por cada uno de sus lados. Su forma irregular, se debe a que no se quiere dar una limpieza de líneas en su estructura.



Fig. 57. De la serie *"Huellas"*.

Cada uno de los cubos esta elaborado con un material diferente, cada uno de estos materiales tiene propiedades muy diversas unos de otros y su asociación

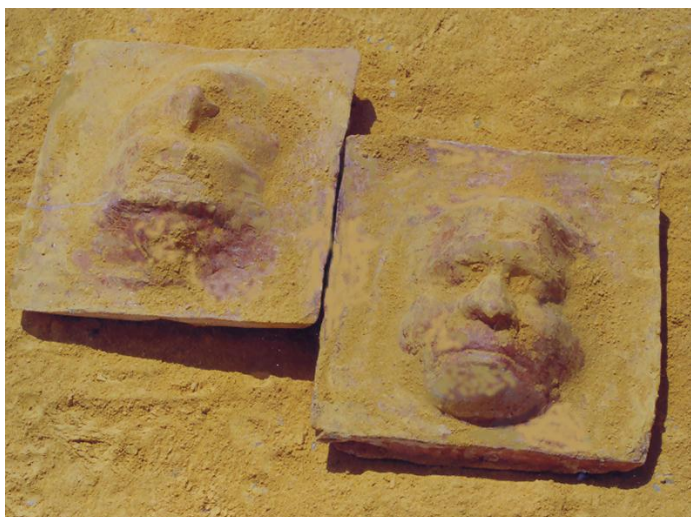


Fig. 58. De la serie *"Huellas"*. Detalle.

puede interesar hasta cierta medida. No necesariamente se quiere mostrar que se puedan identificar de que material están compuestos, dos de ellos están recubiertos patinas.

Los polvos minerales se utilizan por el ser humano en la búsqueda de su comunicación, a demás debido a las propiedades

inestables, como es la del polvo mineral, permite copiar con facilidad huellas, que impresas se pueden borrar sin dificultad, generando lo efímero, al no poder perpetuarla en el tiempo, ya que se deteriora en un lapso muy corto de tiempo. A demás de resaltar esa cualidad que tiene la tierra, de hacerse partícipe en el juego de los niños, de siempre querer darle forma, ya sea dibujado, tratando de crear un elemento o simplemente sintiendo su textura en contacto con su cuerpo, ese recordar del origen de la creación de “*polvo eres y en polvo te convertirás*”<sup>2</sup>.

#### **5.1.1.1. Elementos compositivos de las obras el cubo.** Historia del cubo.

El recurso de la utilización de los elementos geométricos no es nuevo en la historia del arte o en el pensamiento del hombre, desde la antigüedad han sido estudiadas con interés las formas geométricas, y siempre tenidas como base el número, lo reseñan escritos de filósofos como Platón (*Timeo*) y Pitágoras, encontraron en ellos un gran asidero para fundamentar sus ideas sobre la geometría y los números como base del principio de todas las cosas.

En el Renacimiento G.B. Alberti, observa en los cuerpos geométricos una analogía con la naturaleza, para abordar una nueva arquitectura a través de la observación de elementos que componen la naturaleza.

Cezanne fue uno de los primeros pintores modernos que vieron en los elementos geométricos una forma de interpretar la naturales, en una carta que dirigió a su amigo el también pintor E. Bernard en 1904, en ella Cezanne le aconsejaba “abordar la naturaleza a través del cilindro, la esfera y el cono”,

---

<sup>2</sup> Génesis 3, 19. La Santa Biblia. Pág. 25.



este concepto de interpretación de la naturaleza por medio de los elementos geométricos originó teorías entre diferentes movimientos artísticos de vanguardia del siglo XX, en pintores y escultores como Picasso, Braque, Brancusi, malevich etc.

Las afiliaciones de importancia del cubo y los elementos geométricos, tienen curiosamente su mayor empleo y evolución en la arquitectura, ya Le Corbusier

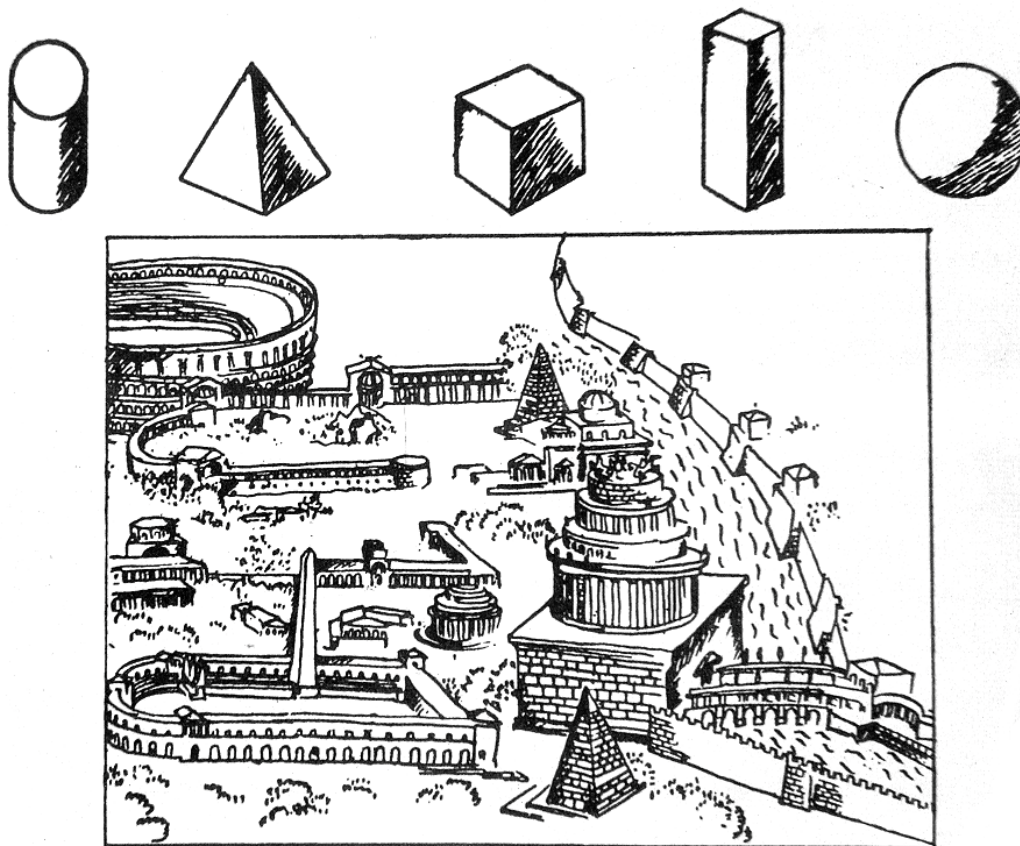


Fig. 59. Dibujo de Roma, esquema de elementos geométricos, sin datar". Detalle.

hacia 1923 en uno de sus manifiestos, sugiere observar dos dibujos de Roma antigua y una serie de elementos geométricos (Fig. 59), donde se ve un collage



de obras romanas traducidas de un modo abstracto al cilindro, el tetraedro o pirámides, el cubo, el paralelepido y la esfera.

Y no es solo Le Cobusier sino también los grandes proyectos arquitectónicos soviéticos (Fig. 60) que emplearon sólidos geométricos elementales en la estructura de sus construcciones, al igual que la arquitectura revolucionaria francesa de finales de siglo XVIII, de los arquitectos Ledoux y Boullée<sup>3</sup> (Fig. 61) y lo anecdótico de Adolf Loos que diseñó su propia tumba en 1931 (*construida en 1958 en el cementerio de Viena*) dándole al cubo la esencia primaria y

simbolizándolo como el “*limite*” del silencio.

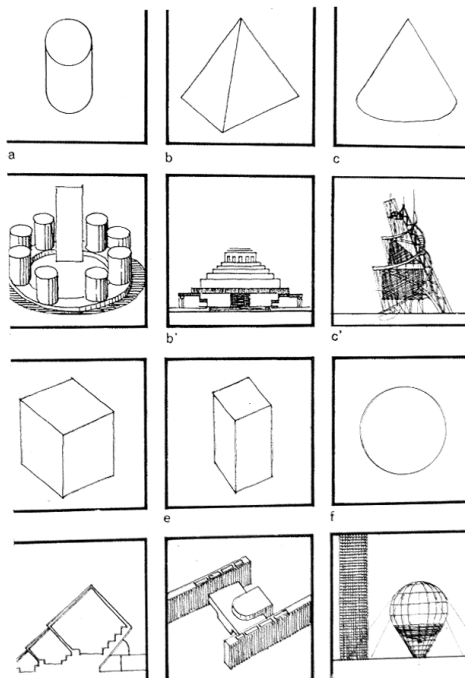


Fig. 60. Dibujos arquitectónicos de soviéticos. Rusia comienzos siglo XX.

El cubo fue el eje central de movimientos como el constructivismo y el Mínimal Art. Entre los pioneros tenemos a los pintores rusos K. Malevich, Ad Reheard y Iisisky, que a partir de 1915 representando el cuadrado en un plano estático y bidimensional, transformándolo en un cubo ilusorio al desplazarlo en el espacio, convirtiéndose en una unidad elemental, acercándose a la escultura.

<sup>3</sup> Mantienen el ideal clásico de la perfección, pero sustituyendo las proporciones armónicas, que venían, que venían debatiéndose desde el Renacimiento, por una estética de la perfección de la regularidad en los “*cuerpos o sólidos geométricos*”. Historia del Cubo. Simón Marchan Fiz. Pág. 25.

Más tarde Naun Gabo<sup>4</sup> plantea la descomposición del cubo como volumen en el cubo, en el cubo como espacio de su propio vaciado en su ensayo de 1937 *Circle Internatinal Survey of constructive art*, en este ensayo aparecen dos dibujos que simulas dos cubos: uno lleno y el otro vacío confrontando en ellos, la diferencia que existe entre volumen cerrado y el abierto, o sea el espacio interno liberado debido a su

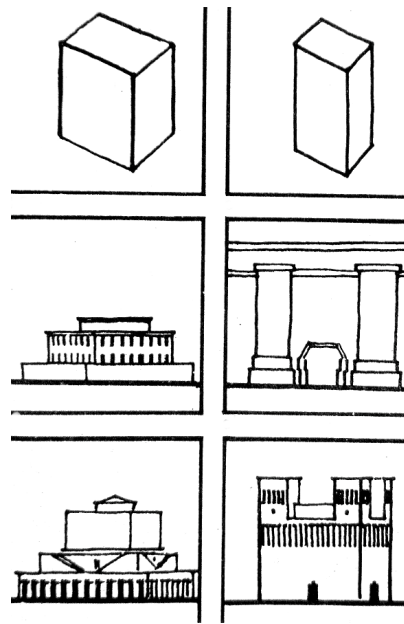


Fig. 61. Dibujos arquitectónicos de Ledoux y Boullée. Francia siglo XVIII.

descomposición, ideas que luego fueron desarrolladas por escultores como J. Oteiza, T Smith, D Judd y los minimalistas, a demás de una serie de pintores y escultores cuya sensibilidad se centraba en la reducción de la pintura y la escultura a su grado cero, a partir del cubo y sus transformaciones.

Paul Klee habla de la idea de “lo elemental desde una economía de medios expresivos” concepción de enlace entre los principios constructivistas y las formas de la geometría elemental.

Se reconoce en el cubo, tradicionalmente como un pedestal, uno de los escultores moderno que vio la forma del cubo como pedestal y a la vez como parte integrante de su obra fue Brancusi en su obra tiene igual importancia escultórica las figuras y la base que la sostiene, formando un solo conjunto.

<sup>4</sup> Historia del Cubo. Simón Marchan Fiz. Pág. 16.

El cubo fue visto por los minimalistas como un elemento autónomo en sí mismo, formando parte del reduccionismo moderno. Los escultores minimalista tuvieron una obsesión con la estructura del cubo, explorándolo y representándolo de múltiples maneras, una de ellas es partiendo del cuadrado y su elevación del cubo, algunas veces realizando formas irregulares y otras veces sometiéndolo a otras formas geométricas, escultores como Sol Le Witt, Robert Morris Ronald Blande, David Smith, Carl André. Cada uno de estos escultores encontró en el cubo, una diversidad de posibilidades de expresión a través de la simplicidad de sus formas. (*Anexo 3. Imágenes de historia del cubo*).

#### **5.1.1.2. El Cubo como concepto.**

¿Qué es el cubo? Se parte de la de la pregunta y definición de Didi-Huberman:

*“Un Objeto casi mágico, en efecto. Un objeto que debe liberar imágenes, de la manera más inesperada y rigurosa posible. Sin duda por la razón misma de que en el inicio no imita nada, que en sí mismo es su propia razón figural. Por lo tanto, es indudablemente reconocible y formalmente estable. Inevitable por otra parte, en la medida en que su extrema manejabilidad lo condena a todos los juegos y, por lo tanto a todas las paradojas<sup>5</sup>”.*

Pero a la vez el cubo es un elemento geométrico. Una definición más formal, parte que el cubo es un sólido limitado por seis caras cuadradas iguales, paralelas dos a dos y perpendicular cada una a sus adyacentes. Tiene centro

---

<sup>5</sup> Lo que Vemos, Lo que Nos Mira. George Didi-Huberman, Pág 56.

simétrico, por el que pasan cuatro ejes ternarios que lo unen a los vértices; seis ejes binarios que lo unen a los puntos medios de las aristas; tres cuaternarios que los unen a los puntos medios de las caras, siendo planos de simetría las perpendiculares a ejes pares.

En su carácter simbólico representa la tierra, con sus cuatro elementos del cosmos físico solidificado. De ahí se deriva que en un sentido alegórico se emplee generalmente como expresión de las virtudes en la relación con la idea de solidez y permanencia.

El trabajo se desarrolla sobre la impronta del rostro, con su negativo, no necesita ser identificado por otro, solo se desea encerrar la apariencia del rostro entre un cubo irregular, donde se participe del yo físico, como una huella que permanece, impresa en la memoria física de un material como la escayola, y la combinación con otros materiales, como son: las resinas sintéticas, papel, etc., de reproducción, grabando un instante, un momento de recordar de la memoria.

Se ha tomado el cubo buscando un soporte del trabajo, un sustento de conceptualización y estructura primordial de la obra, además de la variedad de posibilidades simbólicas que conlleva su forma.

Partiendo de un elemento geométrico básico (*el cubo*), se utiliza como estructura de contener y, a la vez, de dar diferentes posiciones de ubicación en el espacio, para concretar y limitar la forma encerrada, en este caso conteniendo el rostro.

Cada elemento contenido en él, forma parte de la orientación racional del entorno en que se vive: derecha, izquierda, arriba, abajo, oriente, occidente, norte, sur. Circunstancia que forma parte del vivir cotidiano, ya sea consciente e inconsciente en la orientación del hombre.

El cubo es uno de los elementos geométricos básicos, de conformación de la naturaleza. Un ejemplo palpable de su utilización, está presente en la obra de Cezánne que basó sus teorías compositivas de interpretación de su entorno natural (*paisaje, bodegón, etc.*), en la concesión de un mundo encerrado en las formas simples (*geométricas*). Para él el cubo era uno de los cuatro elementos de estructuración de la naturaleza, junto con el cilindro, la esfera y la pirámide, como lo deja reseñado en una carta que Cezanne le envía a su amigo Bernard en 1904, donde le aconseja “*abordar la naturaleza a través del cilindro, la esfera, el cono, el cubo*”.

Este planteamiento ha hecho reconocer a Cezánne en la historia del arte, al llamarlo “*el padre*” del cubismo. Este movimiento perteneciente a los primeros “*ismos*” tuvo como máximos exponentes a Picasso y Braque, los cuales pasan de una perspectiva de una única vista (*renacimiento*), a originar la diversidad de percepción visual del objeto con múltiples vistas, sin que tenga el observador que cambiarse de lugar cada vez que quiera tener una nueva panorámica de un objeto en particular; esto mismo lo encontramos en la concepción intelectual del hombre moderno, como punto de partida de la idea de progreso, en el sentido lineal de la historia.

Las más antiguas culturas han sentido una fascinación por la forma del cubo, siendo asociado a sinnúmero de concepciones de carácter tanto mágicas y religiosas como profanas.

Es un elemento que muchas veces ha sido utilizado, en diferentes etapas de la historia del arte. A parte de los usos antes mencionados, cabe resaltar en especial el manejo que de él hiciera el movimiento artístico minimalista. En sus comienzos estuvo manifiesto primero en la pintura y luego escultura. En su momento creó un lenguaje, que estuvo encerrado en la frialdad de sus formas, allanando el camino a nuevos matices del pensamiento moderno. Este minimizar la forma, y lo limpio en su contenido estructural a medida que fue evolucionando a concepciones formales más concretas y analíticas, que han enriquecido sus significados.

Según Simón Marchan Fiz:

*“El recurso a las formas geométricas elementales no es novedoso por consiguiente en la historia del arte, Aunque sí en la escultura. Incluso viene avalado por una larga tradición conceptual que, no en última sino en primera instancia, hunde sus raíces nada menos que en el Timeo de Platón. Como es bien sabido, en este diálogo los sólidos geométricos son interpretados desde una óptica cosmogónica, a saber, por referencia a las formas según el número y la figura, de los cuatro elementos: el fuego (tetraedro), la tierra (el cubo), el aire (el octaedro), el agua (el icosaedro)”<sup>6</sup>.*

---

<sup>6</sup> La Historia del Cubo. Simón Marchan Fiz. Pág. 24

El sentido de los objetos geométricos es establecer un vínculo formal entre la naturaleza y el hombre. Los elementos geométricos seducen con su forma al hombre, el cual los dota de un significado real y objetivo, a la vez con estos significados establece conexiones de significados abstractos y simbólicos, a través de su presencia en la naturaleza.

*“No en vano Le Corbusier al aclarar la seducción que producen estas formas de la geometría pura, conciliará una vez más la estética clasicista de la perfección con la moderna de la perfección acabada, ya que aquellas “ actúan claramente sobre nuestro sistema sensorial seguidamente desde el punto de vista espiritual, llevan en sí la perfección. Son formas que están generadas por la geometría, y que cada vez que encontramos una forma perfecta, experimentamos una gran satisfacción<sup>7</sup>”.*

El comentario anterior de Marchan Fiz, lleva a pensar en el elemento geométrico el cubo, como en los diferentes estados del contenedor formas dentro de sí, ese vacío neutro o activo, según como se mire, que se encuentra en su interior: neutro en su silencio de comunicación y activo como punto de encuentro de fuerzas, sobre-humanas y mágicas del comunicar, buscando satisfacer esa necesidad o deseo interior, de sentirse presente en el mundo.

El cubo, sin querer superponer una idea radical e inflexible representa simbólicamente la pertenencia a un mundo, a la variedad de actitudes simbólicas del ser perteneciente a una sociedad parcializada y polarizada, donde se conjugan tantas formas de pensar y concebir la realidad, donde la

---

<sup>7</sup> La Historia del Cubo. Simón Marchan Fiz. Pág. 25

tolerancia de la palabra que dormita con su significado en el diccionario, donde el compromiso con el objeto que se denomina obra de arte es el producto de unos consensos particulares e individuales, donde todo tiene validez partiendo de una opinión que no admite el consenso.

Didi-Huberman le hacen la pregunta del:

*"¿Por qué el ser se inquieta al ver al cubo?, ¿cómo es posible que un simple cubo pueda llegar a inquietar nuestro ver? la respuesta corresponde una vez más, a la noción de juego, cuando el juego supone o engendra un poder propio del lugar<sup>8</sup>".*

### 5.1.2. Obra: De la serie "¿mirarte?".

El segundo serie de trabajo:

¿mirarte? (Fig. 62) es continuación del primero, pero su concepción se enmarca en la observación, con el sentido ambiguo que le podemos dar al lenguaje. El trabajo gira entorno a la expresión ¿mirarte?, ¿mira arte? que según cómo se acentué cambia su significado, no se quiere explicar y para dejarlo a la sugerencia del



Fig. 62. ¿Mirarte?.

---

<sup>8</sup> Lo que Vemos, Lo que Nos Mira. George Didi-Huberman, Pág 61.





Fig. 63 *¿Mirarte?*.

observador, ya que se hace, condicionaría el contexto de significación del observado en relación con lo representado.

### 5.1.3. Obra: De la serie “*Imágenes de-bidas*”. (Anexo 4.).

Otras obras es producto del proyecto de creación denominado “*Imágenes de-bidas*” están conformadas a nivel formal y técnico, mediante el empleo de la técnica artesanal del papel hecho a mano, sin elementos mecánicos, cuyo material ha sido extraído de la corteza de árboles nativos del trópico, especialmente de la zona norte de Colombia. “*Imágenes de-bidas*” (Fig. 60), es una serie de obras, cuya propuesta es resignar en el plano estético, elementos asociados a episodios de violencia, sucedidos en diferentes zonas del



Fig. 64. De la serie *"Imágenes de-bidas"*.

departamento del Cesar (*Colombia*), que han resultado ser experiencias reprobables, tanto para sus víctimas, como para los espectadores. De esta forma se significan los contenidos culturales de la violencia, dotándolos de nuevos sentidos, para hacer de ella, no solo un recurso en la solución de conflictos, sino un recurso para recrear formas y conceptos que transmiten nuevos mensajes. Su carácter conceptual y elaboración se original a partir del empleo y manejos de objetos y elementos que se han visto asociados o involucrados en situaciones de agresión, el significado de las formas de estos elementos es descontextualizados, para dotarlos de un sentido estético reconocible. Así mismo, el papel artesanal en que están plasmada las formas y propuestas conceptuales, se elaboró a partir de las fibras vegetales encontradas, en escenarios testigos de actos o hechos de violencia, es importante, además señalar el carácter ecológico del papel, pues su manufactura no involucra la parte maderable del árbol, prácticamente no afecta



Fig. 65. De la serie *"Imágenes de-bidas"*.

el ciclo vital del las plantas, sino que toma parte de la corteza sin ocasionar daños.

La recolección de materiales y fibras vegetales, se realizó en escenarios de violencia y zonas rurales cercanas a las cabeceras municipales. En los escenarios de violencia fue difícil obtener las muestras por tratarse de zonas públicas (*parque y violencia*) o lugares alejados poco seguro. Por esta razón se recurrió a conocedores de la vegetación y de las zonas conseguir las mismas muestras, pero en sectores con mayores de acceso.

Los escenarios de violencia son anónimos son al igual que sus victimas y victimarios. Sólo algunos habitantes dan testimonio sobre los hechos allí ocurridos, pero la tendencia es el silencio y el olvido. Esta tendencia se refleja en las edificaciones que afectadas por atentados, hoy no tienen huellas de los actos violentos, no hay procedimientos, ni evidencias simbólicas (*placas, objetos referentes, huellas*) que aparte de la denuncia, sirvan para sensibilizar

a los espectadores. Los escenarios se reconstruyen, permanecen como sino hubiese sucedido nada, los espectadores no percibir nada, todo queda en el anonimato favorecido las actitudes de indiferencia y el olvido, que son el campo para los actos violentos.

Algunos escenarios corresponden a un patrón selectivo de zonas de atentado, particularmente entidades públicas (*alcaldías, establecimientos bancarios, estaciones de policías, etc.*), ataques que simbolizan el enfrentamiento con el Estado. Otros escenarios, se convierten en espacios improvisados de actos violentos espontáneos (*riñas*) o previamente concebidos (*atentados selectos, desapariciones, secuestros, actos de delincuencia común, etc.*).

A pesar del anonimato, todos los escenarios guardan un halo nostálgico, los espacios retienen en su memoria los hechos. Los árboles, como testigos mudos, son inherentes a los espacios y su memoria. Por esta razón, se escogieron como soporte, no solo del testimonio que en si albergan, también son soporte de un intento de resignificación conceptual de la violencia.

#### **5.1.3.1. Los árboles y zonas de estudio. (Anexo.5).**

La vegetación en el Departamento del Cesar (*Colombia*), corresponde a diferentes zonas climáticas y a diferentes calidades de suelos. El estudio, recolección e investigación se desarrolló en municipios ubicados en zonas que guardan características vegetales comunes, razón por la cual, se encontraron árboles similares. Los municipios en los cuales se realizó la investigación fueron: Valledupar (*Ataquez*), La Paz, San Diego, Codazzi, Aguachica y Río de Oro.

La presencia de diferentes factores climáticos y geológicos, hacen del Cesar, un departamento rico en paisajes y alternativas productivas, razones que motivaron su pronta y masiva colonización, en numerosos momentos de la historia.

La forma de la fertilidad de los suelos y la belleza del paisaje, impulsó a muchos españoles, alemanes y portugueses a asentarse en la zona. Colonos que llegaron con el ánimo de establecerse en el sitio, que a su juicio, consideraron más adecuado, para emprender explotaciones agrícolas. Fueron estos colonos, los que introdujeron árboles frutales, maderables y especies perecederas, en cada una de las zonas donde se asentaron, así mismo, los primeros ejemplares de ganado vacuno.

#### **5.1.3.1.1. Valledupar - Atanquez**

El municipio de Valledupar, se encuentra dentro de la zona de influencia de la hoya del río Cesar, que da nombre al departamento. Esta zona se caracteriza por la presencia de sabanas, con escasa vegetación, lo cual favorece la erosión.

En la cuenca del río Guatapurí, hacia el norte del municipio, la aridez de la tierra produce árboles pequeños y espinosos, propios de zonas desérticas. Entre Atanquez y Patillal, existen cactus y los pastos son escasos en estaciones de sequía.

#### **5.1.3.1.2. La Paz y San Diego.**

Existe en la región poca vegetación boscosa, predominan pastos que son quemados al finalizar el verano. El bosque nativo se hace denso, a partir de los 1000 a 1500 metros sobre el nivel del mar. La diversidad de pisos térmicos favorece la producción de variados cultivos.

En el municipio de La Paz, se destaca la zona de San José de Oriente, por ser el principal productor de cebollas.

#### **5.1.3.1.3. Codazzi**

Posee variedad de climas (*hasta 300 metros sobre el nivel del mar*) que permite obtener variedad de cultivos, razón que lo acredita como despensa.

Predominan las sabanas con vegetación secundaria, producto de la tala y quema con fines agropecuarios. En 1937, con la apertura de la troncal del oriente, se estimuló el comercio y la producción agrícola y ganadera en la zona. La explotación maderera, tomó auge al punto de llegar a la deforestación y la tala indiscriminada, extinguiéndose especies como: la Vara de Piedra (*madera exportada a Europa*) y el bálsamo (*resina farmacéutica de exportación*).

Posteriormente la actividad algodonera, contribuyó al desgaste de los suelos. Las agricultura comercial de estimuló con tasas preferenciales y paquetes tecnológicos de la revolución verde. La región se convierte en el principal productor algodonero, fenómenos que atrae mano de obra de otras zonas del país, incrementando la población, y que valoriza la tierra, fomentando la

propiedad extensiva y la conformación de una élite algodonera, dueña de la tierra y de las maquinas.

Los suelos no fueron cuidados, hubo un uso indiscriminado de tóxicos y maquinarias. En 1977, los agricultores quebraron por agroquímicos y sequía. Las plagas tomaron resistencia, pues al desmontar el bosque natural se perdió el control biológico de las mismas. Estas condiciones sumadas a la caída de los precios internacionales, el cierre del mercado y la falta de inversión en el municipio, acabaron con la actividad algodonera.

*“La expansión del cultivo hizo que se destruyera grandes extensiones de capa vegetal y se aplicara indiscriminadamente, millones de litros de veneno en el suelo. Esta irracionalidad empobreció a las mejores tierras y causó la desaparición de valiosas especies de la fauna y la flora. En cuanto a las plantas ya desaparecidas, se encuentra: el Balsamo, la Vara de Piedra, el Tolú y el Ébano. Y en vía de extinción, el Cedro, el Guayacán, el Tacalón, Palma Real y muchas otras”\_ Calderón, 1996. Pág. 45*

#### **5.1.3.1.4. Rio de Oro y Aguachica.**

La vegetación de esta región corresponde al bosque muy seco tropical. En época de sequía, los árboles pierden su follaje. Predominan los arbustos espinosos: cactus y árboles como: el Guamacho, Jaboncillo, Dividivi y Resbalamano.

La región se caracteriza por tener cadenas montañosas en el norte, que llegan hasta los 1500 sobre el nivel del mar. En la parte baja, es bañada por varios



ríos. Las zonas encharcables, se aprovechan para el cultivo de la palma amarga.

Existe un bosque originario “*el Agüil*”, con especies nativas de poco valor comercial: Carreto, Caiba Roja, Arrayán, Guayacán, Canaleto.

La región de Aguachica, es una de las mayores productoras de Palma Africana y Arroz.

#### **5.1.3.2. Concepto de violencia.**

La violencia tiene un carácter polisémico, adquiere contornos singulares de acuerdo con la realidad de cada sistema social, son los valores y las normas sociales las que dan significado y legitimidad al uso de la violencia.

La violencia suele asociarse con comportamientos ilegítimos e inaceptables, se trata de una expresión de las víctimas y espectadores de ciertos actos. Pero la interpretación de un acto como violento o no, dependerán del punto de vista del cual se mire; así, una actitud que para un colectivo social es violenta, puede no serlo para otro grupo social.

Para indagar las imágenes en las cuales los habitantes del Cesar (*Departamento de Colombia*), reconocen la violencia, interesó explorar el imaginario del grupo de población más sensible, ante las impresiones de la realidad y el más afectado directa o indirectamente, por los actos de violencia, como son los niños. Los niños tienen una aproximación a la vivencia de la violencia, a partir de las categorías con las que interpretan y distinguen estos actos violentos.



En la investigación de campo, tuvo gran importancia en la recolección de experiencias de violencia, la realización de talleres dirigidos a los niños preadolescentes de estas zonas marcadas por las diversas clases de violencia (*militar, intrafamiliar, ecológica, etc.*). El principal recurso instrumental empelado en la recolección de información, fue por medio de talleres de dibujo. Se eligió el dibujo, por ser una técnica rápida, asequible, fácil y eficaz de comunicación directa. Al terminar cada sección de dibujo, las obras realizadas se socializaban, los niños participantes explicaban sus dibujos, tomando como referencia tema planteado.

En el dibujo se reflejan procesos de análisis, diferenciación y comparación que son propios de la capacidad de abstracción infantil, y a demás pueden observarse los referentes de interpretación cultural, con los que cuenta el niño.

Existe una relacion estrecha, entre las posibilidades de representación del niño y los recursos culturales de los que dispone. La manifestaciones gráficas, contienen la idea que posee de la realidad, a partir de sus elementos esenciales y significativos, igualmente revela la importancia que le otorga a la misma.

de esta forma se logró obtener por medio del dibujo, y de una forma lúdica e informal, las imágenes asociadas a un tema tan complejo como es la violencia.

Participaron grupos de 20 a 70 niños. A cada niño se les pidió, que representarán, lo que ellos entendían por violencia, asimismo la relación del hecho violento con otros temas de su interés, al que ven como un acto violento, hechos que de alguna manera están asociados a la violencia como son el

contraste entre el miedo y la felicidad, la guerra y paz, lo bello y lo feo, etc. Trabajando el elemento contrario, etc. cuya finalidad era aflorar la verdadera dimensión de cómo esos hechos violentos afectan a los niños y a su medio de comunicación, vista, representada y manifestada, a través del arte. El concepto de violencia fue representado por medio de episodios simbólicos de diversas situaciones de violencia ilegítimas (*medio ambiente, agresión física o psicológica*).

En cada una de las representaciones realizadas, cada uno de los niños, reflejó su inconformismo de esos hechos violentos, y manifestaron, que no era el mejor ambiente en que un niño debía desarrollar su manera de vivir y además, que esas circunstancias de violencia debían de cesar, demostrado el desagrado, lo absurdo y la inconformidad de que sigan repitiendo tales hechos.

La violencia fue definida en general, por los niños, con un conjunto de actos delictivos que afecta a la seguridad y el bienestar social. Esta idea encierra una valoración moral, que condena la violencia, en tanto constituye actos "*malos*" ilegítimos, que vulneran las normas de la convivencia social.

Los dibujos de los niños que representan la violencia, mantienen ciertos rasgos comunes. Todos establecen la relación *víctima* - *victimario*, identificando al último como "*alguien malo*". El conflicto armado, ocupa gran parte de las preocupaciones de los niños en zonas de alto porcentaje de encuentros y ataques armados, seguido de un menor número de la violencia impartida por las mujeres (*madres*), asociadas como agresoras, en episodios de conflicto intrafamiliar, como una manera de educar, mediante infligir el castigo físico, sobre todo en hogares desestructurados, en parte generado por la situación de

violencia. Las principales víctimas también son hombres, precisamente por su papel activo en el conflicto armado (*soldados, guerrilleros y paramilitares*). Las víctimas también son mujeres y niños, como sujetos vulnerables, por encontrarse indefensos y en desigualdad de condiciones, frente a los actores armados. Otras víctimas, son ciertos sectores sociales oprimidos, población civil, el medio ambiente y la familia.

Los dibujos, además reproducen escenas condenables socialmente y los efectos que cobran, esas acciones en la víctima o en el victimario, especialmente se muestran estados de terror, resignación y desespero en las víctimas, mientras el victimario, generalmente se manifiesta, alegre o satisfecho por la afectividad de su acto.

La principal imagen de violencia está asociada, con los episodios del conflicto armado. La cotidiana presencia de actores violentos, como: la guerrilla, los paramilitares, el ejército y la delincuencia común, cuyos actos transgreden el orden y la tranquilidad, actos que han alterado el desarrollo tradicional de labores económicas, culturales y sociales. De la misma forma han generado un clima de tensión, fácilmente perceptible en la población.

Las imágenes del conflicto armado, mas referidas son el enfrentamiento armado, el secuestro, los retenes, las masacres, las desapariciones forzadas, los ajusticiamientos y la destrucción de edificaciones. Así mismo las agresiones en contra del medio ambiente, fueron referidas especialmente, por los niños habitantes de zonas de parques naturales o pertenecientes a etnias indígenas, como es la población de Atanquez (*Municipio de Valledupar*), población de etnia Kankuama localizadas en las estribaciones de la Sierra Nevada de Santa

Marta. Ellos condenaron prácticas como: la contaminación de los ríos, la abundancia de basura y desechos en ciertos lugares de la montaña, la tala y la quema indiscriminada, la cacería de animales protegidos y vertidos y desagües de aguas sin tratar. Aquí reflejaron un problema observable a simple vista.

Otra forma de violencia, es la delincuencia común. Los niños consideraron como actos reprochables el homicidio, el asalto y atraco, y las violaciones sexuales. La violencia intrafamiliar, también es denunciada con la representación de episodios del conflicto conyugal, venganzas y castigo infantil.

Finalmente se dibujaron otras modalidades de violencia, como: los conflictos de clases, las riñas, la farmacodependencia, las imágenes alusivas a la muerte (*cementerios*), el alcoholismo y el tabaquismo. Según los niños, todos estos actos y prácticas, violan las normas de convivencia social y familiar. La condición transgresora de estos actos es la que les da el carácter de actos violentos, condenados socialmente, son ilegítimos.

Para los niños, la ejecución del acto violento, está asociada por el empleo de instrumentos para intimidar a la víctima y conseguir más fácilmente el objetivo deseado. Los niños y las niñas, dibujaron armas de fuego, artillería pesada, seguida de armas blancas. Otros instrumentos son: la correa (*cinturón*), los explosivos, los fármacos y la agresiones directas (*sin intermediación de objetos, como: puñetazos o patadas*).

En las representaciones, los niños, ubicaron los actos de violencia en escenarios particulares, que brindan las condiciones necesarias para la ejecución del acto violento. Existen ciertos espacios culturalmente asociados

con el peligro, que son reconocidos por sus habitantes, incluyendo a los niños. Las calles, los potreros, y sitios oscuros, son para los niños, los principales escenarios de atracos, homicidios, secuestros y violaciones; mientras el monte, es un lugar particular del conflicto armado. Estos espacios comparten la condición de ser lugares aislados, con poco movimiento, donde a las víctimas les será difícil conseguir ayuda, son lugares adecuados para lograr sus objetivos de los victimarios.

#### **5.1.3.3. Elementos de resignificación de las imágenes.**

A partir del reconocimiento de los elementos asociados a la violencia, permitió interferir nuevos sentidos culturales, que recrean los imaginario, generalmente dolorosos, en imaginarios con posibilidades alternativas de representación estética de la realidad. De esta manera se exploran formas de diferentes de asumir realidades diversas.

La investigación no se quedo solo en la denuncia, como han hecho otros trabajos, sino que se ofreció nuevos sentidos de interpretación, enriqueciendo el cuerpo de símbolos culturales cesarenses. Se partió de un reconocimiento antropológico de los patrones culturales, asociados a la violencia y sus alternativas de resignificación, para pasar al trabajo plástico, relacionando con el manejo de las formas.

El grabado como medio de comunicación no verbal, a la vez, que recreó una realidad trasgresora, permitió plasmar y transmitir las imágenes y sentimientos asociados con esta. En los trabajos, puede observarse reiteradamente la condición anónima de los protagonistas, como reflejo de los testimonios de

personas cuya identidad ocultan por su seguridad. Las cosas suceden, pero no se sabe quien las hace o no se quiere recordar. El olvido se representa con imágenes fragmentadas y difusas, al igual que los son los relatos. Cada vez que se cuenta la historia, se modifica, y las imágenes en los grabados busca representar esa dinámica.

Por esta razón, no se trata de figuras estáticas, ni se persigue la representación realista, ni la nostalgia del relato; por el contrario, se recrean figuras que fluctúan en los encuadres, se acude al símbolo para condensar hechos y se juegan con los elementos narrativos y materiales, para generar nuevas realidades. Las imágenes están estrechamente relacionadas con el contexto situacional y los elementos socioculturales asociados, debido a que el comportamiento artístico, como lenguaje, revela aspectos de la naturaleza del pensamiento y evidencia los recursos sociales disponibles, para interactuar con el medio.

Gran parte del pensamiento y la comunicación, tiene un lugar en lo visual, por esta razón, y antes de pasar a la interpretación, es necesario considerar, las imágenes visuales de la memoria, un lenguaje gráfico, expresivo de sentimientos e ideas, manifiesto en el papel de los medios visuales y el impacto que sobre el individuo ejerce el entorno visual.

## 5.2. Instalación.

Como mecanismo de representación o montaje de los cubos y demás elementos que conforman las obras, se ha empleado la instalación<sup>9</sup>. Es muy complejo definir el término instalación, debido a la diversidad de conceptos sugeridos y modificados a medida que ha pasado el tiempo, conceptos que han estado atentos a la ambigüedad y complejidad de significados: qué es lo *¿qué se entiende por instalación?, ¿dónde comienza o donde termina la instalación?*, es en cierta medida muy arriesgado<sup>10</sup>. Para dar una definición lo mas acertada posible, se debe partir tomando referencia en sus antecedentes.

La instalación tuvo sus primeras manifestaciones o apariciones a finales de los sesenta, las referencias mas próximas se hallan en los Ensamblaje, Ready-Made, environments y Happening, movimientos artísticos surgidos en la primera mitad del siglo XX y otros próximos, Minimal Art, Arte Conceptual, Land Art, etc.

Siempre en instantes en que se experimentaba en la búsqueda y estudio de nuevas formas de entender y adaptar el espacio a ser mas comunicativo, cuya finalidad era integrar y hacer participe de una manera mas activa, al

---

<sup>9</sup> La instalación es una categoría artística que cumple la misma un papel similar al de la pintura o la escultura dentro de las artes plásticas, y a su vez se ha escrito que es un genero, lo que querría decir que cumpliría dentro del arte una función semejante a la del bodegón, el paisaje o el retrato; se le ha emparentado con la escenografía teatral o con el montaje de exposiciones y muestras; también se le ha considerado un híbrido ente arquitectura, escultura y pintura, además de un intento de aunar las diversas artes; también una determinada forma de escultura que se caracteriza fundamentalmente por invadir un espacio mayor (algunas de estas caracterizaciones, en ocasiones contradictorias entre sí). Instalación, Art. Sobre la instalación de Catherine David. Josu Larrañaga. Pág. 7-8.

<sup>10</sup> Es necesario fijar una definición que suponga la intervención directa del artista, y que puede ser la siguiente: "Cierta obra (ya existente y realizada a propósito) montada en cierto orden por el artista en un espacio dado". Hay que tener en cuenta la naturaleza frecuentemente compleja de la obra en los años sesenta (uso de los elementos de la naturaleza y de materiales inéditos, volúmenes ingobernables y hasta intransportables, peligro real o simbólico, etc.). El término instalación es impuesto velozmente. Instalación, Josu Larrañaga. Pág. 88-89.

espectador, alejándolo de la pasividad que históricamente ha tenido, siendo solamente un receptor o recolector de información, dentro del estamento social, científico, político y cultural<sup>11</sup>, en esa búsqueda permanente del ser humano moderno.

Una de las principales características de la instalación, es que suele combinar los diferentes medios artísticos clásicos, como la pintura y la escultura, con otros medios unos más actuales, como el vídeo, el fotomontaje, la cibernética y demás medios reproductivos de comunicación en masa.

La disposición de las instalaciones es susceptible de adaptarse a un espacio destinado. A partir de las nuevas concepciones teóricas en psicología y sociología, del espacio/temporal, que desde hace tiempo se venía anunciando en arte y en el pensamiento (*filosofía*), al igual que en la literatura o la ciencia. A través de diversos factores que interactúan entre sujetos y objetos, objetos que hacen de la aparición y la presencia del sujeto, donde el objeto reemplaza de forma simbólica al sujeto, que una medida u otra lo hace representable y presente. Ejemplos de ello, lo observamos en las obras de Marcel Duchamp y Joseph Beuys y otros artistas que hacen partícipes al nombrar y asociar uno o

---

<sup>11</sup> Por otro lado, hablar de los precedentes artísticos mas significativos de la instalación es recordar una época tan compleja y convulsa como la primera mitad del siglo XX, en la que las alteraciones políticas y sociales, científicas, técnicas o culturales son de tal envergadura que su relación con el arte y sus característica espaciales en concreto parecen fuera de toda duda.

En la primera mitad del siglo XX, los acontecimientos moldeaban una compresión general de la historia, de las cosas, de la relaciones y de los sujetos que marcaría definitivamente el desarrollo del arte. En esta trama se iría conformando las diferentes alteraciones conceptuales y formales que harían surgir lo que hoy denominamos *Instalación*".  
Instalación, Art. Sobre la instalación de Catherine David. Josu Larrañaga. Pág. 9



diferentes objetos, haciendo de su naturaleza un espacio nuevo y descontextualizado<sup>12</sup>.

Un espacio donde el lenguaje no solo es instrumento de comunicación, es él quien hace real al sujeto, donde ya no solamente se incluye la cosa y las personas en un espacio, sino que también se exponen esos mismos sujetos, y sus objetos, en un espacio que se activa o se construye al ser relacionado<sup>13</sup>.

Otras de las características de la instalación, es lo efímero<sup>14</sup> de su permanencia, en la instalación el tiempo al igual que el espacio, es ambiguo e perecedero, su inestabilidad depende en gran medida al hecho restrictivo y poco convencional de su estructura y conformación. Teniendo que sustentar su presencia a través de fotografías y videos, que en su momento son una prolongación de su permanencia.

---

<sup>12</sup> Por otro lado, hablar de los precedentes artísticos mas significativos de la instalación es recordar una época tan compleja y convulsa como la primera mitad del siglo XX, en la que las alteraciones políticas y sociales, científicas, técnicas o culturales son de tal envergadura que su relación con el arte y sus característica espaciales en concreto parecen fuera de toda duda.

En la primera mitad del siglo XX, los acontecimientos moldeaban una compresión general de la historia, de las cosas, de la relaciones y de los sujetos que marcaría definitivamente el desarrollo del arte. En esta trama se iría conformando las diferentes alteraciones conceptuales y formales que harían surgir lo que hoy denominamos *Instalación*". Instalación, Art. Sobre la instalación de Catherine David. Josu Larrañaga. Pág. 9

<sup>13</sup> En términos generales, podríamos decir que se había pasado de una concepción de un espacio donde se *incluyen* las cosas y las personas, a un espacio donde se *exponen* esos mismos sujetos y sus objetos, y después a un espacio como confluencia y elaboración, un espacio que se *activa* o se *construye*, un espacio como *relación*. Instalación, Josu Larrañaga. Pág. 27.

<sup>14</sup> "La mayoría de las instalaciones se conciben como obras efímeras. Están hechas para deshacerse, se montan y se desmontan, se construye y se destruyen de acuerdo con los periodos de su muestra. En general, su pervivencia como objeto, como cosa o como escenografía, no tiene mas sentido que el abaratamiento de costes, la relación que galería, museo o la institución establezca entre los costes de su mantenimiento en un almacén y los de su adquisición para cada muestra, y en la medida en la que la practica de la instalación y otras de carácter espacial de extienden, cada vez es mas evidente la posibilidad de que una institución o incluso todas juntas, puedan almacenar las enormes cantidades

En este trabajo se toma la instalación como herramienta de composición de los cubos y demás elementos compositivos, que integran las obras, donde la sugerencia para realizar una impronta o huella son primordiales, como elementos integradores escultóricos no convencionales, aunque en cierta medida la estructura individual de cada obra, pueda funcionar separadamente como una pieza escultórica.

Es importante resaltar lo efímero de las obras, debido a en cierta medida, en la manera instalarlas, y lo inestable de los materiales que compone cada uno de sus elementos, que remite al recuerdo, al instante en que se vivió, esa huella perecedera y endeble que se desvanece con el tiempo.

## 6. TRABAJO PRÁCTICO. Carácter técnico de la obra.

*Basta con observar la hoja de un árbol para que a uno le resulte imposible pensar que la diversidad de que está compuesta haya podido ordenarse así por casualidad y sin reglas, aun haciendo abstracción expresa del juicio teleológico. La reflexión inmediata sobre su aspecto nos lo enseña, sin que sea necesario percatarse de las reglas, ni hacerse un concepto de la estructura de esa hoja<sup>1</sup>*

En este capítulo se abordan los elementos técnicos, de manejo y empleo de cada una de las técnicas y herramientas utilizadas para el desarrollo del trabajo, tanto de investigación personal, como el de algunos de los talleres o actividades realizadas, como ejemplo de algunos capítulos, que por su complejidad, se debía conocer, para un mejor y mayor aprovechamiento en el desarrollo de los mismos. Cabe resaltar especialmente las técnicas empleadas en escultura y en la fabricación de papel artesanal.

### 6.1. El yeso.

El yeso es un material constituido por sulfato calcíneo, se halla en muchos lugares de la superficie terrestre, en forma de masa compactas, rocas blandas, masas terrosas y algunas veces disueltas en algunas aguas (*seleníticas*).

#### 6.1.1. Historia.

El conocimiento que tenemos del pasado, nos ha llegado por diferentes medios, por un conocimiento adquirido a través de años de investigación y

---

<sup>1</sup> Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre. Friedrich Schiller. Pág. 47.



Fig. 66. Cnosos. Palacio minoico (*detalle*).  
Creta (2000 a. C.).

estudio de los  
variados rastros o  
huellas que nos han  
legado nuestros  
antepasados.

Las culturas más  
antiguas, ya tenían  
conocimiento del  
yeso o una  
aproximación a la  
obtención y  
elaboración de este

material, ciertas huellas encontradas en elementos donde emplearon el yeso o  
un material similar en su composición, nos dan ejemplo de ello. Los ejemplos

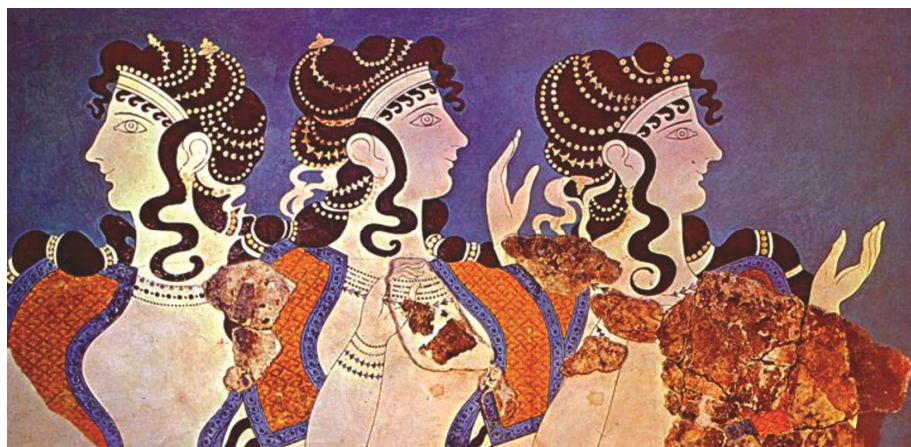


Fig. 67. Palacio minoico. Dama en azul (*detalle*).  
Creta (1450 - 1400 a. C.).

más antiguos los podemos encontrar en los dibujos incisos de la cerámica eran rellenos con un compuesto de caliza mezclada con polvo de hueso calcinado, yeso y arcilla.

En la ciudad de Catal Hüyük en Anatolía, los arqueólogos han encontrado un material similar al yeso en paredes y muros de la ciudad, como soporte de pinturas y relieves, datados alrededor del 6000 años a. C.

Pinturas encontradas en Cnosos (*Fig. 66*) tienen un alto contenido técnico, con procedimientos similares a los utilizados en los frescos realizados en época los griegos, romanos, la Italia medieval y del renacimiento. Sus logros los podemos observar en la elaboración de las pinturas a base de tierras como el ocre, el óxido rojo, otro rojo procedente de tostar ocre amarillo, negros minerales procedentes de pizarras y una “*frita*”, azul egipcia. Los verdes los obtenían mezclando el azul y el amarillo. Los suelos de Cnosos eran de un yeso endurecido.

La cultura minoica decoró sus paredes utilizando el fresco (*Fig. 67*) como material primordial, lo realizaban con regularidad debida a la moda o a los materiales combustibles que utilizaban en las cocinas, lo que ocasionaba el ennegrecimiento de las paredes.

Utilizaban morderos compuestos por cal y diferentes clases de áridos.

Los etruscos emplearon el yeso en la elaboración del murales, en las técnicas de frescos o “*in seco*” (*Fig. 68*) y también directa sobre las paredes de roca labrada con algún tipo de tempera. Tenemos muchos ejemplos de la utilización del yeso por los etruscos en las decoraciones de tumbas abovedadas.



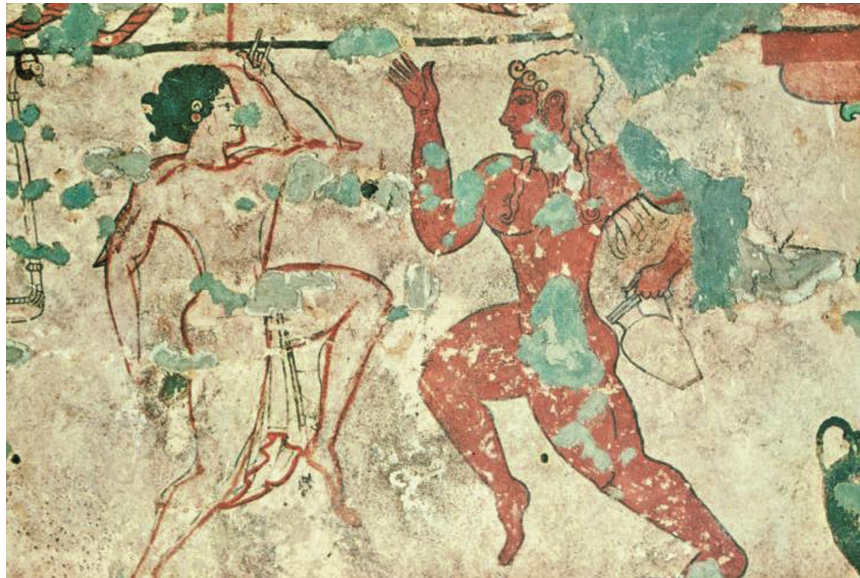


Fig. 68. Pintura fresco “*in seco*”. Tumba de los leones. (*Necrópolis de los Tarquinos*). Arte etrusco.



Fig. 69. Pirámide de Kheops.  
Antiguo Egipto (2600 a.C.).

Se tiene conocimiento que en el antiguo Egipto el yeso era utilizado como herramienta de aprendizaje, lo emplearon en arquitectura, artes decorativas,

monumentos funerarios, etc.

En Egipto fue muy utilizado el yeso, debido a que el entorno del Nilo es muy rico en este material, fueron al parecer, los primeros que utilizaron el yeso hemihidratado – obtenido por cocción a temperaturas de, aproximadamente, 120° C- para unir los bloques de la pirámides de Kheosps (*Fig. 69*), construida unos 2600 años a.C. Arnol Hauser en su obra *“Historia Social de la Literatura y el Arte”*:

*“El extremo cuidado y la habilidad pedagógica que los egipcios dedicaban a la formación de los jóvenes artistas se perciben en los materiales escogidos que han sobrevivido; vaciados en yeso del natural, reproducciones anatómicas de las distintas partes del cuerpo hechas con fines educativos y, sobre todo, piezas de exposición que colocaban entes los ojos del alumno el desarrollo de una obra de arte en todas las fases de trabajo<sup>2</sup>”*

Los griegos utilizaron el yeso con fines decorativos y arquitectónicos. Los arquitectos griegos utilizaron los estucos y revestimientos, desde el siglo VII a.C., con el fin de disimular el aspecto de ciertos materiales. Los morteros empleados estaban compuestos por cal, yeso y áridos, fundamentalmente, polvo de mármol.

---

<sup>2</sup> Historia Social de la Literatura y el Arte. Arnold Hauser. Vol. I. Pág. 52.



Fig. 70. Pintura fresco (*detalle*).  
Pompeya.

Al escultor griego  
Hisitratos del siglo IV  
a.C. se le atribuye la  
invención de los vaciados  
de estatuas.

En Roma encontramos  
similares proceso  
técnicos de la utilización  
de los yesos hallados en  
Grecia, ejemplo de ello

son los descubiertos en la ciudades de Herculano y Pompeya (*Fig. 70*).

No se tiene una fecha exacta de la utilización de los morteros en Roma, pero se encuentran rastros en los últimos siglos de la república. Tienen una extraordinaria calidad debido a la elección de sus materiales, y así como de los componentes de los diferentes morteros.

A la caída del Imperio Romano el yeso cayó en desuso como material escultórico, solo hasta el siglo VII, los pueblos de origen árabe retomaron su utilización.

En el renacimiento tuvo gran esplendor la técnica del fresco, debido a la gran maestría que fue empleada por los grandes maestros de la antigüedad. Se tiene gran conocimientos por los números tratados técnicos de la época y de las deformaciones que se hicieron de ellas, como por ejemplo “*Il secco*” que era el retoque sobre el mortero ya pigmentado y carbonado, con pinturas tintadas al huevo o caseína para corregir o variar lo anteriormente pintado al





Fig. 71. David (1470).  
Andrea Verocchio.

fresco pero que el fenómeno de la carbonación hacía inviable proseguir con la misma técnica. Estos retoque los utilizaron grades maestros, incluso formas no ortodoxas de pintar al fresco las utilizó en su Cena el propio Leonardo, lo que acarreó deterioros y

complejísimas técnicas de restauración.

En el renacimiento el primer escultor en utilizar el yeso de una manera integral fue Andrea Verocchio (1436-1488) (Fig. 71). La masificación del empleo de este material en la reproducción escultórica y de vaciados del natural se realiza de forma continua a partir de esta época. Es de anotar la importancia del yeso, como “*material intermedio*” para los escultores, debido a que la arcilla y la cera son elementos de difícil conservación.

A partir del siglo XVIII, se inicia un auge de la imitación de los materiales empleados, especialmente en la decoración. En el siglo XVII se desarrolla en la arquitectura funeraria francesa las técnicas del “*marbrage*”, procedimiento por el que se imita falso mármol sobre madera o de maderas ricas sobre aplicaciones de pino, imitando el veteado. También se imitan con técnicas análogas otros materiales. Estas imitaciones no solo se hacen sobre madera y



Fig. 72. La Alambra (*detalle*). Granada.  
Arquitectura Árabe.

pintadas con técnicas de aceite o témpera, sino en estucos, como en el gran auge que tienen el siglo XVIII francés, con la aparición en el segundo cuarto de siglo del rococó,

extendiéndose rápidamente por toda Europa. Estas decoraciones espirales con rocallas y formas retorcidas contenían una tensión que aseguraba la cohesión de las formas. Sus creaciones se desarrollan en el mobiliario, en especial en los revestimientos y techos realizados en estucos, etc.

En la regiones donde se desarrollaron culturas islámicas los decorados y construcciones en yeso tienen gran importancia, ya que tuvieron gran auge y desarrollo técnico; además, los llamados arabescos donde se que plantean el significado simbólico e iconográfico del concepto de la decoración islámica. Se sabe que la decoración es inherente a la arquitectura, *“pero al Islam teniendo una serie de limitaciones en el terreno de los significados iconográficos, se redujo a concentrar su energía en lo ornamental”*, con formas orgánicas y geométricas.



Fig. 73. La edad del bronce (1877). Copia en Yeso.  
Auguste Rodin.

Los artesano árabes (Fig. 72) realizaban un laborioso trabajo, desde saber elegir y reconocer las diferentes variedades de yesos; así, como el análisis exhaustivo del los dibujos y diseños, que empleaban en sus trabajos, al igual que la técnica a emplear.

A finales del siglo XIX, el escultor Auguste Rodin (1840-1917), empleo en

sus trabajos, gran cantidad, el yeso, para el moldeo y vaciado de sus esculturas, mediante el vaciado de fragmentos de cuerpos del natural, para un mejor entendimiento y estudio de las formas del cuerpo humano. Circunstancia por el cual, en 1878 fue acusado en Bélgica de haber vaciado del natural su obra "*la edad del bronce*" (Fig. 73). Los vaciados de cuerpos del natural han sido utilizados por muchos artistas, en diferentes etapas de la historia del arte, teniendo especial relevancia, en épocas de marcado carácter de arte realista.

### 6.1.2. El yeso, estructura y composición.

Hay dos formas para determinar los yesos, según el material que conforman sus propiedades. Uno es dependiendo de sus propiedades físicas y el otro de

sus propiedades químicas, refiriéndose uno al producto natural y otro al producto industrial obtenido a partir del primero.

El yeso esta compuesto químicamente según el estado en que se encuentren, con la formula:

Yesos naturales  $\text{CaSO}_4 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$

Yesos cocidos o industriales  $\text{CaSO}_4 \cdot 1/2\text{H}_2\text{O}$

Conociéndose el primero como *“yeso natural, “piedra de yeso” o “algez”,* es un sulfato cálcico dihidratado, y al segundo como *“yeso cocido” o “industrial”,* es el sulfato de calcio hemihidratado. No obstante ambos se designa con el termino genérico yeso, y de un modo especial al de sulfato de calcio hemihidratado.

El yeso en términos generales se extrae, de la deshidratación del algez o piedra de yeso, que se da en la naturaleza como piedra mineral. Se obtiene mediante cocción, eliminando total o parcialmente el agua de la cristalización de los yesos minerales.

El químico francés Laboisier (1743-1794) es quien estudio los efectos de la cocción, fue quien determinó que dichas piedras contienen dos moléculas de agua de cristalización en la proporción de una cuarta parte de su peso, o sea, un 25% aproximadamente.

Por este motivo al unirlo de nuevo con agua cristaliza y al amasarlo, toma una nueva dureza, mediante la acción del calor. Esta propiedad suele dar o quitar dureza o fragilidad al yeso, según se le agregue o quite agua de cristalización, originando así, la diversidad de clases de yeso que se pueden obtener. Laboisier observó que si el yeso es cocido con exceso pierde la facultad de

fraguar y al amasarlo con agua forma una pasta friable que se reduce a polvo al evaporarse el agua de amasado.

La deshidratación de la piedra de yeso se realiza en dos tiempos:

Pierde cerca de tres cuartos partes de agua (*un 75%*) de cristalización, teniendo lugar entre los 150° y 125° C. conteniendo aún el 25% del agua de cristalización, o sea, media molécula, por lo que al mezclarlo con agua se endurece muy rápido.

Al perder la totalidad del otro 25% del agua de cristalización se convierte, en yeso cocido a muerte, que no fragua.

A continuación se enumeran las normativas españolas, utilizadas para la clasificación de los yesos, según sus características:

Pliego RY-85 y normas españolas UNE 102.010 Y UNE 102.011.

Tipos de yesos

Yeso grueso de construcción (*YG*)

Yeso grueso de construcción lento (*YG/L*)

Yeso fino de construcción (*YF*)

Yeso de prefabricados (*YP*)

Yeso fino de construcción lento (*YF/L*)

El sulfato cálcico, roca yesosa o yeso crudo, abunda en la corteza terrestre bajo diversas formas y aspectos, en masas compactas, cristalinas, o terrosas. Puede contener impurezas (*carbonato de cal, arcilla, betún, óxido ferroso, etc.,*)

que puede conferirle color amarillento, rojizo, verdoso, azulado u oscuro. Estas impurezas deben quitarse si se quiere obtener un yeso de buena calidad.

Los yacimientos de yeso se encuentran en terrenos sedimentarios por evaporación de lagos y mares en lugares que antes estuvieron cubierto por las aguas, se hallan también disueltos en aguas selenitosas. Casi siempre se encuentran asociados con capas de sal gema.

B. Conill dice al respecto de la formación de los yacimientos del yeso:

*“Son el resultado de la desecación de grandes lagos o mares interiores que existieron en otras épocas<sup>3</sup>”*

Debido a sus diferentes clases y estructuras los yesos se pueden catalogar en tres especies principales:

1. Anhidrita o Karstenita.
2. Piedra de yeso (*Selenita, espejuelo, alabastro, etc.*)
3. El sulfato cálcico semihidratado.

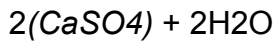
Se encuentra entre los minerales sin brillo metálico. Esta se halla en la forma de roca más o menos compacta y en grandes estratificados en capas, a menudo de gran espesor y extensión en terrenos de diferentes épocas y etapas de formación, preferentemente triásicas o terciarias. Está constituida por sulfato cálcico anhidro ( $SO_4 Ca$ ) desprovisto de agua de cristalización.

---

<sup>3</sup> Técnicas de la Fundición artística. Juan A. Corredor Martínez. Pág. 134.

Tiene un parecido al mármol estatuario, cristaliza en el sistema rómbico y su densidad es de 2,96.

Son yesos crudos, ordinarios, en bruto o natural, el doble hidrato o piedra de yeso, (con todos estos nombres se puede conocer), un sulfato de cal hidratado (*sulfato cálcico bihidratado*) de fórmula química:



Equivale aproximadamente en composición a:

Sulfato cálcico.....79%

Agua de combinación.....21%

Elementos esenciales de la piedra de yeso: el sulfato de cal a 20.9% de agua cristalización, pero lo corriente es que contenga impurezas, como arcilla y esquistos arcillosos que le da color azulado; las impurezas de hierro la colorean de amarillo o rojo. Pueden tener igualmente arena sílice, y otras materias que dan variedad a su color. Alcanza su mayor solubilidad a 40° C.

Es soluble en alcohol, tiene una densidad de 2,3 y raya fácilmente con la uña por ser uno de los minerales más blandos; el segundo en la escala de Mohs.

Puede dividirse en hojas, o láminas delgadas, brillantes y translúcidas que sustituyen algunas veces al vidrio. Tiene una densidad de 2,3, Su principal aplicación es la preparación del yeso cocido y de la mejor escayola para escultores.

Es de estructura parecida al alabastro calizo y a ciertos mármoles. Es una variedad de yeso por la forma de grano fino, compacto y semitransparente,

empleado en la talla de objetos artísticos. Por su calidad y rendimiento es muy superior a todas las otras piedras de yeso. La temperatura de cocción, teórica es de 100 % para transformar el vapor combinada del yeso en bruto.

En la piedra de yeso ordinario o común es difícil reconocer la cristalización y en su superficie de rotura no se aprecian aspectos característicos. Se puede encontrar muchas veces en blanco, de amarillo, de rojo (*óxido ferroso*), o de gris (betún), dependiendo su color de la calidad del producto.

No se encuentra en la naturaleza, como mineral, pero se forma en numerosos procesos físicos y constituye la mayor parte de las incrustaciones de las calderas.

Es más soluble en agua que el yeso ordinario y contiene una densidad de 2,7. Su fórmula es:  $\text{SO}_4 \text{ Ca} + 1/2\text{H}_2\text{O}$ .

Se obtiene por cocción de la piedra de yeso y constituye la base del yeso cocido que se emplea como mortero.

Un yeso de optima calidad tiene la siguiente composición:

Sulfato cálcico.....92 a 94%

Agua..... 8 a 6%

Cocido a temperatura ligeramente superior a los 200° C. Se considera de mejor calidad el que procede de yesos naturales más puros, sin sustancias extrañas al sulfato de cal.

Escayola esta dentro de los yesos, se extrae de la deshidratación del algez o piedra de yeso, se da en la naturaleza como piedra mineral. Mediante cocción,



eliminado total o parcialmente el agua de la cristalización de los yesos minerales.

Se obtiene triturando la piedra de alabastro en pequeños trazos, introduciéndolos en hornos eléctricos sobre bandejas metálicas. Se elabora un buen escayola a partir de los 400° C de temperatura con un tiempo de 20 horas, son de un fraguado rápido, que dura alrededor de más de diez minutos.

Al unir lo de nuevo con agua cristaliza, tomando nuevamente dureza.

Contiene químicamente 95% de semihidrato, teniendo una finura de 1%.

Su preparación se efectúa partiendo de la piedra de yeso reducida a polvo. Su cocción, como cualquier elemento mineral, se realiza en varias horas a temperatura oscilante entre 120 y 180 grados centígrados. Una vez que se ha procedido a la cocción se volverá a moler según se desee.

Pero la mejor forma de reconocerlo es en su fraguado y resultado posterior.

A continuación se enumeran las normativas españolas, utilizadas para la clasificación de las escayolas, según su característica:

Pliego RY-85 y normas españolas UNE 102.010 Y UNE 102.011.

Tipos de escayolas

- Escayola (*E-30*)
- Escayola lenta (*E-30L*)
- Escayola especial (*E-35*)
- Escayola especial lenta (*E-35/L*)

El amasado es un procedimiento muy importante, de el depende obtener en medida la buena calidad en el desarrollo del trabajo, ya sea en la elaboración de los moldes o en los vaciados en positivo.

Se amasa con una cantidad proporcional de agua a la de yeso, en un recipiente preferentemente de plástico, se vierte el yeso en cantidades pequeñas; y espolvoreada, hasta que el agua quede saturada, esperamos un momento a que se mezclen bien el agua y la escayola , seguidamente batiremos esta mezcla con la mano, para homogeneizarla. Teniendo precaución de no dejar grumos ni burbujas. El tiempo de fraguado depende de la cantidad de agua.

El proceso de hidratación de los yesos se logra agregándole agua, en una proporción acorde a su masa o según la calidad de dureza o resistencia que deseamos obtener.

Este proceso se conoce con el nombre de *“fraguado”*, transcurre en tres etapas:

- Hidratación
- Cristalización
- Endurecimiento

La hidratación del yeso es del 95%, y se endurece aproximadamente entre 10 a 30 minutos, completando su fraguado a las dos horas.

El yeso se caracteriza por la rapidez de su fraguado; que en muchas ocasiones causa problemas para su manejo, debido a ello se han empleado diferentes aditivos, aspectos que influyen en el fraguado del yeso son los siguientes:

- Cantidad de agua de amasado.
- Temperatura
- Tiempo transcurrido desde su hidratación
- Tamaño de las partículas, etc.

El yeso regularmente tiene fraguado entre 10 y 30 minutos. Si deseamos acelerarlo se mezcla con agua caliente. Otra manera es agregar diez gramos de sal por cada litro de agua. Si necesitamos aumentar el tiempo de fraguado, es poner mas agua de la necesaria, pero, esto conlleva a pierde dureza. Otra fórmula es la de añadir alcohol al agua. Por ser el sulfato de cal insoluble, el alcohol retrasa la solidificación. El alumbre retarda también la solidificación por si solo y produce aumento en la resistencia de la escayola, igualmente se retarda el fraguado, empleando cola de carpintero. Esta aumenta la dureza y la densidad de la masa y habrá de emplearse muy diluida y en caliente, de lo contrario dará un color sucio y feo. Otra forma de retardar el fraguado es añadir cal muerta o apagada que, al transformarse en carbonato de cal, dará una consistencia marmórea. Para ello se seca la cal apagada y se reduce a polvo que, pasado por el tamiz, se mezclará con el yeso antes de usarse.

El fraguado del yeso se puede regular por el empleo de productos conocidos con el nombre de retardadores de fraguado, se dividen en tres grupos, dependiendo del mecanismo de su acción:

- Electrolitos que disminuyen la solubilidad del yeso, algunas sales orgánicas (*cloruros de sodio, de potasio; sulfatos de sodio, de potasio;*

*alcoholes; acetona; éteres; azúcares; ácido cítrico, acético, formica, bórico, láctico, y sus sales; etc.).*

- Sustancias que modifican la estructura cristalina del yeso (*acetato de calcio; carbonatos de magnesio, de calcio, etc.).*
- Sustancias orgánicas de elevado peso molecular que actúa como coloides protectores (*cola, caseína, queratina, goma arábiga, albúmina de huevo, gelatina hidrolizable, melazas, tanino, etc.).*

### **6.1.3. Procedimientos para aumentar la resistencia del yeso.**

La dureza o resistencia de un cuerpo depende de la mayor o menor facilidad que tienen los cuerpos al desgaste o deterioro por acciones exteriores de raspaduras o rozamiento, otra característica es la penetración que presentan los cuerpos, unos con respecto a otros, cuando se someten a una presión. En mineralogía se define la dureza como la resistencia que presentan los minerales a ser rayados por otros.

Mohs, mineralólogo alemán catalogó la dureza de los materiales en diez de ellos, entre los cuales la diferencia de dureza era sensiblemente igual, y dispuso la escala, que lleva su nombre.

La resistencia del yeso se puede lograr de varias formas:

- Agregando materiales metálicos como tela metálica, alambres, hierros, fibras vegetales (*arpillera, estopa, cuerda, etc.).*
- Por procesos químicos, con el empleo de alumbre, sulfatos de magnesio, de aluminio, de bario o los silicatos correspondientes, se

forman sales poco solubles en agua que compactan los poros consiguiendo endurecerlo.

- Agregando sobre la superficie del yeso endurecido disoluciones de bórax, de alumbre, de aceites, de resinas, etc, consiguiéndose un endurecimiento superficial, más o menos profundo.

### Escala de dureza de Mohs

1	Talco laminar.	Se raya con la uña ( <i>blandos</i> ).
2	Yeso cristalizado.	Se raya con la uña ( <i>blandos</i> ).
3	Espato calizo ( <i>calcita</i> ).	Se raya con un cuchillo ( <i>duros</i> ).
4	Espato flúor ( <i>fluorina</i> ).	Se raya con un <i>cuchillo</i> ( <i>duros</i> ).
5	Apático.	Se raya un <i>cuchillo</i> ( <i>duros</i> ).
6	Feldespatos ( <i>ortosa</i> ).	Se raya con la lima ( <i>acero bien templado</i> ).
7	Cuarzo.	No se raya con el acero y dan chispas con el eslabón ( <i>muy duros</i> ).
8	Topacio.	No se raya con el acero y dan chispas con el eslabón ( <i>muy duros</i> ).
9	Corindón.	No se raya con el acero y dan chispas con el eslabón ( <i>muy duros</i> ).
10	Diamante	No se raya con el acero y dan chispas con el eslabón ( <i>muy duros</i> ).

Un mortero es un agente o adhesivo de enlace que puede ser orgánico o inorgánico, blando y trabajable cuando es fresco pero que se transforma en un sólido duro y fusible con el tiempo, tanto por la acción hidráulica como por reticulación química.

El yeso es posible mezclarla con áridos normales o ligeros para fabricar diferentes morteros, se debe tener en cuenta las siguientes características del libro de El Arte de los Yesos, de Ignacio Garate:

- Las propiedades de estos materiales (*morteros*) son distintas de los materiales del yeso (*sin áridos*) lo que influye en las distintas modalidades.
- La naturaleza de los áridos influye en las características de los morteros; así, la superficie del árido utilizado influye en la calidad de agua necesaria para el amasado, hecho que afecta al tiempo de fraguado, a la porosidad y a las resistencias mecánicas.
- La solubilidad del yeso es agua, del mismo modo que las reacciones expansivas a la que puede dar lugar con determinados compuestos a base de aluminatos presentes en otros materiales, limitando su campo de aplicación.

## **6.2. Moldes.**

Los moldes se realizan partir del modelo realizado en barro fresco. En primer lugar es pasar ese barro a una materia medianamente consistente y que en cierto momento, pueda fraccionarse según convenga. Esa materia intermedia y no definitiva es la escayola, en la mayoría de los casos.

### 6.2.1. Técnica en la elaboración de moldes.

En la elaboración del moldes se debe tener en cuenta ciertos factores, como es el estudio previo de la pieza a la cual se le va a sacar la impresión, para definir las características del molde que vamos a desarrollar.

Los moldes son primordiales en la escultura de reproducción, especialmente si se quiere obtener más de una pieza de una misma figura, así como la obtención de una copia intermedia de un modelo que tendrá como resultado final un material que tenga que ser fundido, como son los metales, en especial el bronce.

A través de la historia de la escultura, han sido los moldes muy utilizados como herramienta de primer orden. Podemos encontrar una gran variedad de moldes y varios tipos:

1. moldes duros o de piezas, llamados también *“buen hueco”*.
2. Moldes blandos o flexibles.

Los moldes duros son todos aquellos realizados con escayola y en los moldes blandos se emplean materiales como la gelatina, plastoflex, silicona, látex, etc.

En caso de escultura de bulto redondo, habrá que estudiar las diferentes divisiones de la escultura para poder extraer las piezas y no nos lo impida la estructura interna o armazón, en el caso de figuras grandes. Una vez realizada esta distribución se hace la separación de las piezas de varias maneras, bien con barro o chapas, introduciéndolas en el barro. Establecida la separación, se irá cubriendo con escayola cada división.

Terminado de cubrir todo el barro, se irán extrayendo todas las piezas de escayola, permitiéndose el modelado y quedando el negativo en la escayola. Unidas las piezas, se reforzarán las uniones del relleno. Una vez realizada la operación de positivación de la escultura seguiremos con el proceso de vaciado en el material seleccionado. El sistema del moldeo más antiguo es el que llamamos molde de piezas. Este tipo de molde se comenzó a utilizar al principio de la era cristiana aproximadamente, pues con anterioridad el modelo era único y si se perdía en el proceso no era recuperable.

### **6.2.2. Desmoldeantes.**

Cuando empleamos la escayola para la realización de moldes, debemos utilizar unas sustancias que hagan de aislante y protección del molde, al cual se le denomina desmoldeante.

El desmoldeante es un material empleada para que no se adhiera al molde el material utilizado en la reproducción de la pieza que se le ha tomado impresión. Su principal característica es la de aislar la superficie del molde del material utilizado para reproducir el modelo sin que con ello afecte o altere el resultado final de la pieza. Se encuentran en diferentes calidades y procedencias.

Los desmoldeantes se obtienen de las grasas y de otros materiales que tengan propiedades aislantes o de separación que permita proteger la superficie del modelo a reproducir, ellas cumplen la misión de ser antiadherentes. A ello contribuyen especialmente la esterina, el jabón, el petróleo, etc., que se emplean acorde al trabajo, la calidad o la dificultad de los procedimientos de las diferentes técnicas de la elaboración de moldes. Otros desmoldeantes pueden



ser el aceite de coches, la barbotina y todo material que impermeabilice la superficie del molde.

A continuación se la cantidad (*en partes*) en que se deben combinar algunas clases de desmoldeante en su mayoría a base de aceite de oliva, esterina, gel de jabón aninico, petróleo y agua,

### Clases de desmoldeantes

	ACEITE DE OLIVA	ESTERINA	GEL DE JABÓN ANIONICO	PETRÓLEO	AGUA
	PARTES				
I	7	1			
II	7	2	2		
III		1	1	6	4
IV	4		2		

Uno de los desmoldeantes mas comúnmente utilizados es la goma laca, que impermeabiliza el molde formando una película muy fina. Algunas sustancias como la goma laca no debe utilizarse para realizar vaciados en cera, debido a su temperatura, ya que la cera funde entre 80° C y 70 C, dando lugar al calentamiento de la impermeabilización que quedará fuertemente adherida no habiendo forma de separar el molde sin que se dañe.

### 6.2.3. Clases de moldes.

La siguiente clasificación de moldes es tomada del libro de Juan corredor Martínez “*Técnicas de la Fundición Artística*”<sup>4</sup>.

	MOLDES DE PIEZAS DUROS O “BUEN HUECO”	EMPLEO	OBSERVACIONES
I	Moldes de piezas a la “francesa”.	Muy utilizados en la antigüedad ha sido sustituido por moldes Flexibles.	Resultados muy buenos.
II	Moldes de piezas a la “italiana”.	Se usa mucho en la industria de la cerámica, porcelana, etc.	Resultados muy buenos.
III	Moldes de piezas sobre modelos de arcilla.	Su uso esta muy restringido. Ahorra mucho trabajo.	Resultados muy buenos.
IV	Moldes de pieza de apretón.	Se emplean muy poco, salvo para reproducir modelos que por alguna causan se puedan realizar con otro tipo de moldes.	Resultado regulares.
V	Moldes mixtos.	Se utilizan en ocasiones por la	Resultado buenos.

<sup>4</sup> Técnicas de la Fundición Artística. Juan a. Corredor Martinez. Pág. 139.

		dificultad de la salida de algunas piezas.	
VI	Moldes divisible por cordel.	Está restringido su empleo a vaciados del natural.	Resultado buenos.
VII	Moldes perdidos.	Se emplea mucho para pasar el modelo de arcilla a yeso.	Resultado muy buenos.
VII I	Moldes de gelatina.	Muy empleados hace años. Sustituidos por el caucho y otros materiales flexibles.	Resultados deficientes, de dificultosa conservación.
IX	Moldes de plastoflex.	De uso relativamente restringido.	Resultados deficientes.
X	Moldes de silicona.	De uso generalizado.	Resultados muy buenos.
XI	Moldes de látex.	Su empleo esta restringido.	Resultados regulares.

### 6.2.3.1. Los moldes de piezas.

Muchas veces debido a la dificultad de realizar el molde por lo complicado del modelo a reproducir, se opta por realizar piezas separadas para una mejor manipulación de él; además de los inconvenientes que podemos encontramos en el desarrollo del trabajo. B. Conill, los define así:

*“Este molde no es mas que el que puede irse sacando pieza por pieza de encima del modelo dejando éste perfectamente incólume<sup>5</sup>”*

Los factores que pueden determinar la forma de proceder en estas clases de moldes son el modelo y la técnica de terminado final. Por ejemplo, en esculturas para fundir en bronce habría que tener en cuenta las disponibilidades técnicas, la capacidad del crisol, además de otros factores que influyen en determinar un buen trabajo.

Por ejemplo, si la escultura es de gran formato o con alguna saliente muy fuerte, y además de ello que se vaya a fundir en un material que necesita de unos parámetros técnicos especiales, como es la fundición en bronce, se tiene que tener presente: el peso de la coladura a la hora de fundir, las partes en que se divide para la soldadura y especialmente elegir bien las partes en que se tenga que fragmentar el molde, para que no afecte el modelo original.

#### **6.2.3.2. Moldes de piezas a la “francesa”.**

Estos moldes se obtienen especialmente de modelos muy fuertes en su estructura, se emplean modelos de escayola, terracota, madera, piedra, bronce, etc. Se coloca el modelo en forma horizontal, empleando una cama de arcilla o escayola, que llega hasta la mitad, dividiéndolo en dos partes, característica primordial de estos moldes es su división en dos piezas. Juan Corredor narra este proceso así:

---

<sup>5</sup> Técnicas de la Fundición Artística. Juan a. Corredor Martínez. Pág. 139.

*“Para una figura de 55 centímetros, la cama tendrá una anchura de 6 centímetro. Sobre esa base tendremos que disponer distintas piezas que, en su unión con aquella, deben tener la anchura suficiente para la salida la madre-forma. En ningún caso formarán estas piezas un ángulo recto con la cama.*

*Es interesante estudiar los cortes o juntas del molde. Han de ser los menos posibles y pasar por los sitios menos vistosos. Deben ser los justos en cuanto al número y no dejar de concordar, de modo que puedan moverse dentro de la caja; Así su ajuste con respecto a ésta será perfecto. Para una buena realización es recomendable dibujar sobre el modelo, con un lápiz, las líneas de las juntas que indiquen los límites de cada una de las piezas. Una vez hecha la división del molde en dos mitades, por medio de la “cama”, (dos mitades en sentido vertical), tras haber estudiado las piezas como hemos indicado, se procederá a realizar la primera de ellas, procurando que sea más o menos rectangular en lo que ha su trazo se refiere, evitando así formas angulosas que estén expuestas a romperse con facilidad, proceso que se repetirá en todas y cada una de las piezas<sup>6</sup>”*

Luego de haber realizado la divisiones necesaria, elegimos una del las partes en que hemos seccionado el modelo, procedemos a realizar un tabique en arcilla, procurando que los cantos no hagan ángulo recto con la cama, para

---

<sup>6</sup> Técnica de la Fundición Artística. Juan A. Corredor Martínez, Pág. 141

que no se obstruya la pieza con el modelo. Se le vierte la escayola y se procede cuando halla fraguado a repasar los cantos, que deben quedar liso, procediendo así con el restos de piezas diseñadas para cada parte, eso si teniendo siempre la precaución de untar las superficies de la escayola con desmoldante.

Cuando se halla terminado el molde se espera que fragüe bien, dándole un tiempo prudencial. Para abrirlo se emplearan cinceles y un mazo. Se coloca el cincel por su parte plana en la juntura, con el mazo se da unos golpes suaves, sin pretender abrirlo de un solo golpe o por un lado. Se va intentando por todos los lados, de manera que se reparta la presión por todos las partes del molde.

Este molde es muy empleado en el vaciado en cera, por su facilidad para vaciar las piezas por separado, ya que es un molde de características especiales, permitiendo una fácil manipulación de cada una de las piezas que lo conforman, es llamado también molde abierto.

#### **6.2.3.3. Moldes de piezas a la “italiana”.**

Es un molde que se realiza estando aun la arcilla sin endurecerse, se obtiene un molde con rapidez y de una buena calidad de impresión. Dando unos resultados extraordinarios.

Lo primero que hay que hacer es un estudio del modelo, para determinar las parte en que se va a dividir el molde, se colocan los acetatos dispuesto para la separación de la pieza por la mitad, a la vez, nos sirve de base para las demás divisiones. Se procura que esta primera pieza sea lo suficientemente gruesa para que la madre-forma tenga facilidad de salida. Una vez terminada la parte

superior, con cada una de las divisiones, se procederá a realizar la parte posterior, se debe tener en cuenta que el por ser un molde hecho sobre arcilla que aun no secado, no se podrá mover la pieza.

Para que no se adhieran las piezas se tiene que tener la precaución de agregar desmoldeante. La madre-forma debe ser reforzada por estopa y hierros o canas. Se abre el molde de la misma forma que los moldes a la francesa.

#### **6.2.3.4. Moldes mixtos.**

Son moldes que por su complejidad se realizan en varios materiales, o sea con piezas rígidas de escayola y flexibles de silicona o plastoflex para los que generan dificultad de agarre. Se proceden formadas las piezas rígidas alrededor, dejando el espacio para los vaciados de las flexibles.

#### **6.2.3.5. Moldes divisible por cordel.**

Esta clase de moldes es utilizada para la reproducción de modelos del natural, como son brazos, piernas, o cualquier otro tipo de fragmento, u otros objetos que tengan fácil salida, y que no tengan que ser divididos con más de dos o tres piezas.

El proceso empleado en estos moldes lo explica Juan Corredor de la siguiente manera:

*“El procedimiento de dividir en dos piezas o más el molde es sencillísimo, aun cuando podemos encontrar dificultades en la elección del perfil del modelo, por lo que tenemos que elegir, por lo que tenemos elegir la parte mas saliente para que la pieza tenga*

*mejor salida. Consiste simplemente en mojar un cordel fino y resistente. Antes de ello se habrá preparado el modelo, previamente untando con una grasa para que el molde no se le adhiera. Pondremos en toda la parte del modelo en la que vamos a realizar el molde, una cantidad de escayola de un centímetro y esperamos a que endurezca. A esta capa le habremos dado un colorante para que a la hora de romper el molde nos advierta de la proximidad de la forma. Retomaremos el cordel que hemos mojado para su máxima flexibilidad. En sus extremos habremos anudado unos palitos como los que se le ponen en los alambres que usamos para cortar el barro o la arcilla. La cuerda la colocaremos en esa primera capa de escayola que ya, lógicamente, ha fraguado. Sujetaremos esta cuerda con unos trozos pequeños de arcilla en los extremos y si fuese necesario en el centro de la cuerda. Amasaremos la escayola para la segunda capa que ha de ser gruesa en todo el trecho que recubre el cordel, para facilitar los planos o superficies de las juntas del corte. Cuando este a punto de fraguar, y aun en ese momento es posible cortar la escayola por su poca resistencia, se tirará del cordel quedando por lo tanto, divididas las piezas del molde. Una vez se abrirán las dos partes con una caña que meteremos mediante unos golpes en las juntas, rompiendo con ello la primera capa por la junta de las cuerdas<sup>7</sup>.*

Se unen las piezas y se procede al vaciado.

---

<sup>7</sup> Técnica de la Fundición Artística. Juan A. Corredor Martínez, Pág. 148



### **6.2.3.6. Molde perdido.**

Es un molde empleado para realizar un vaciado de un modelo intermedio, muy empleado por los escultores de la antigüedad. Es también llamado molde “*a bandas*”, nombre recibido por las laminas colocadas para separar las piezas unas de otras. Otro procedimiento es la preparación de ventanas amplias por donde se puede retirar la arcilla. Es un proceso que obliga muchas veces a realizar los moldes por separado.

Por sus características es un molde que debe ser destruido para poder extraer la pieza, se debe ir picando con sumo cuidado, con formoles de cortantes, y con la herramienta prácticamente perpendicular al molde.

### **6.2.3.7. Moldes flexibles (*plastoflex, silicona, látex*).**

El empleo de estos molde se debió a la gran demanda de piezas de bronce en el siglo XIX, que lo llevo a buscar materiales de fácil manejo y reproducción, de los primeros empleados fueron los realizados en gelatina. Corredor dice de estos moldes:

*“Para proceder a la ejecución de este molde, pondremos el modelo horizontal realizando la misma cama o plataforma que hemos explicado en el molde a la “francesa”, que divide dicho modelo en dos mitades verticales. Después recubriremos el modelo con las planchas de arcilla que tengan un grueso algo menor a 2 centímetros, procurando no dejar agarres que puedan dificultar la retirada de la caja en los puntos más salientes. Colocaremos en forma de conos de arcilla de unos 4 o 5 centímetros de altura con un*

*diámetro de 2 centímetros, dos de estos conos, o tres, según la naturaleza del modelo. Uno de ellos servirá de embudo por donde entrará el material, los otros servirán de salida de viento, con la finalidad de que no se produzcan burbujas en el molde. Estos tubos de salida de aire se colocaran en los lugares más altos del modelo. Realizada esta operación construiremos una caja cubriendo la arcilla con un grosor de unos 3 centímetros. Una vez fraguada la escayola, levantaremos ésta, que también puede llamarse madre-forma, limpiando cuidadosamente el modelo y la caja, y procederemos a engrasar todo el modelo, al igual que la caja. Pondremos dicha madre-forma otra vez en su sitio para lo cual habremos hecho antes unas señales. Así quedará un hueco que es el que ocupaba la arcilla, e igual quedará una boca de entrada y las salidas de vientos que se habían construido de arcilla. Por el embudo iremos vertiendo la gelatina hasta que se llene todo el espacio que ocupaba la arcilla, cosas que comprobaremos cuando la gelatina salga por los otros orificios, ya que se ha establecido un sistema de vasos comunicantes.*

*Cuando la gelatina haya solidificado, daremos la vuelta sin quitar la caja que hemos realizado, procurando que este molde no se mueva. Habrá que engrasar muy bien el canto de la gelatina de la primera pieza, e incluso este canto lo taparemos con papel de manila para que no se adhiera una y otra parte. Haremos unas llaves en el canto de la caja para la unión de ambas y así, cuando esta parte haya*

*fraguado y solidificado la gelatina, extraeremos el modelo y obtendremos un negativo elástico<sup>8</sup>”.*

Se pone en remojo una media hora antes, se saca del agua y se coloca envuelta en un plástico hasta conseguir su flexibilidad. Se prepara un recipiente metálico, se engrasa. La gelatina se hace con cola de conejo, la cantidad es acorde al molde y se pone en ella la cola y se somete al baño María, se funde la cola de conejo dejándola reposar y, cuando alcance una temperatura aproximada de 70° C, se vierte en la caja que se tiene preparada, procurando que no se interrumpa el chorro.

El molde de plastoflex, se realiza con una sustancia de composición gomosa, sólida a temperatura ambiente, muy elástica, con cierto contenido grasiento. Este material funde entre los 100° C y los 130° C, alcanzando a esta temperatura la fluidez idónea para su empleo, con él se puede formar moldes por colada. Su elaboración sigue los pasos similares a los moldes de gelatina.

El molde de Silicona. La silicona es un producto para moldes endurecido en frío, empleando un catalizador que se agrega a la silicona en un 4%, retardando su solidificación en lo menos dos horas. Se realiza el molde siguiendo los mismos pasos que los moldes anteriores, aunque por su costo y buena resistencia se pueden minimizar el grosor del molde.

Estos moldes se endurecen entre 24 y 30 horas. Como desmoldeante se emplea vaselina o cera. Es un molde muy utilizado en la obtención de un gran

---

<sup>8</sup> Técnica de la Fundición Artística. Juan A. Corredor Martínez, Pág. 152.

número de reproducciones, que lo permite es un durable y resistente, además que es muy fiel a al modelo.

Al igual que los moldes de silicona los moldes de látex de endurecen al frío, y se puede emplear el pincel para esparcirlo por el modelo a copiar. Se usa como desmoldeante el polvo de grafito o de talco. Los moldes de látex al igual que los de silicona se les cubre con una carcasa de escayola, para mantenerlos rígidos para que no pierdan su forma al realizar su vaciado.

#### **6.2.4. Herramientas.**

A continuación se detalla una lista de las diferentes herramientas utilizadas para el trabajo del yeso y la escayola, tanto en la construcción como en la labor artística, ya que muchos de estos implementos tiene gran importancia en el desarrollo de los yesos a través de su historia, y que es pertinente mencionar

- Brocha.
- Brocha Plana.
- Cepillo de Alambre.
- Cuazo.
- Espátulas.
- Javeta.
- Llana.
- Martellina.

- Paleta de Bruñir.
- Paletín.
- Pinceles.
- Paravel.
- Rallador.
- Rasqueta.
- Rueda de Estarcir.
- Telas Metálicas.

### **6.3. Resina de poliéster.**

El poliéster es un polímetro formado por la unión de muchas moléculas pequeñas llamadas de monómeros, disuelto en estireno. Tiene su aparición en 1942.

Desde épocas primitivas el hombre ha utilizado los polímeros, en las diferentes herramientas empleadas en su labor diarias. A partir del siglo XIX, se inicio a modificar un polímero natural para la obtención de un plástico. En 1870 el inventor estadounidense Jhon Wesley Hyatt, presentó al mercado, simplificó el proceso del celuloide (*nombre comercial del material plástico nitrato de celulosa, que se obtiene usando nitrocelulosa y alcanfor*) para la producción plástico. es a partir de 1908, cuando aparece el primer plástico totalmente sintético.

Los plásticos se usaron en un comienzo elaborando utensilios, herramientas y muchos otros objetos de uso doméstico.

El concepto de polímero que son macromoléculas generalmente orgánicas formadas por la unión de moléculas más pequeñas llamadas monómeros. entre los polímeros naturales tenemos: el almidón, la celulosa, la seda y el ADN y entre los polímeros sintéticos encontramos: el nailon, el polietileno y la baquelita. los polímeros adquieren gran importancia y aceptación en la industria entre las décadas de los años 1920 a 1930, desde entonces la lista de plásticos ha aumentado considerablemente. en la escultura ha sido empleada desde sus inicios, tanto en la fabricación de moldes como en la factura del arte final de la obra, pero es en movimientos artísticos como el Pop Art, donde cobran gran relevancia el empleo de esta clase de materiales más flexibles y fáciles de trabajar, además del carácter conceptual que representa este material plástico.

### **6.3.1. Conceptos generales.**

Las características esenciales de las resinas de poliéster, es la ser una sustancia de conducir plástico, es decir, es su capacidad de ser ablandadas en alguna etapa de su transformación. Se dividen en dos tipos dependiendo de sus características:

- **Termoplásticos:** son las que no pierden su elasticidad y se pueden volver a manipular.
- **Termoestables:** son las que no pueden volver a su estado y aspecto inicial.

Según su estado y aspecto inicial se clasifican en dos grandes grupos: elásticos y fluido plásticos.

Las resinas de poliéster pertenecen al grupo de los fluido plásticos, ya que su estado inicial de manipulación es el de un líquido viscoso y transparente. Al primer grupo pertenecen los elastómeros.

### **6.3.2. Tipos de resina.**

Existen diferentes tipos de resina:

1. Resinas que pueden ser utilizadas con distintos catalizadores o diferentes proporciones del mismo. Proporcionan.
  - tiempo normal de curación.
  - tiempo rápido de curación.
  - tiempo lento de curación.
2. Resinas que son utilizadas con distintos activadores. Vienen ajustadas a sus funciones específicas, llamadas resinas directas. Tipos según uso.
  - Marina: es sólida y de buena adherencia a la madera, se le puede agregar un agente tixotrópico por la frecuencia de su uso en las paredes verticales.
  - Resinas no descolgantes o tixotrópicas: su principal característica es que evita el escurrido en las paredes verticales.
  - Resinas de gel-coat: se utiliza para dar dureza a la película empleada.

- Resinas transparentas, resinas rápidas, resinas flexibles, etc.

### 6.3.3. Reactivos.

Las resinas para alcanzar su solidificación necesitan de uso de reactivos o activadores, cumplen la función de darle solidez a la resina en un tiempo determinado.

Las resinas a temperaturas inferiores a los 150° C no pueden ser polimerizadas con la adición de un catalizador, si previamente no se activa añadiéndole un activador (*el mas empleado es el naftenato de cobalto*). Iniciado el proceso de activación se procede a agregarle un acelerante o catalizador de tipo peróxido (*el más común es metil-etil-cetona “MEK”*), que permite dar solidez a la resina en un tiempo prudencial.

### 6.3.4. Curación.

Los procesos de curación del poliéster son:

- **Tiempo de utilización**

Siempre se mezclan las cargas y colorantes con la reacción en marcha, es decir activadas y catalizadas pues al tener la carga una capacidad de absorción distinta del poliéster, puede darse el caso de que el reactivo sea retenido por el árido en proporciones que se restarían a la reacción

El molde recibe el poliéster para ser volteado o laminado. Es el momento en que el producto tiene la capacidad de registro formal y superficial. Con el inicio de la gelatinización se marca el final de la manipulación del proceso de curación del poliéster.



- **Tiempo de gel**

El estado de gel es el más corto de todos, llegando a durar unos segundos. Se inicia la reacción exotérmica.

- **Tiempo de endurecimiento**

El fraguado del poliéster presenta un aspecto terroso y se desmenuza al manipularlo.

Se incrementa la reacción exotérmica por lo que en moldes cerrados se determina el momento justo del proceso. Si el activador y el catalizador se mezclaron en proporción excesiva se produce una liberación violenta de calor que depende de los siguientes factores.

1. Capacidad de absorción acalórica de la carga empleada.
2. Capacidad de refrigeración del molde.
3. Temperatura ambiental.

- **Tiempo de maduración**

El poliéster es activado químicamente por un periodo de treinta días, que es lo que dura el proceso de maduración. Sin embargo es manipulable en cuanto termina el proceso de fraguado. En un principio es fácil de repasar con formoles y sierras, si hay que repasar será el momento oportuno para hacerlo. Mas adelante, el material se hará más duro y cristalino para ser lijado y pulido.

### **6.3.5. Cargas.**

Las cargas pueden y debe ser agregada en el proceso de curación, para lograr una reacción uniforme. Son:

- Porosidad
- Temperatura
- Densidad
- Color

### **6.3.6. Colorantes.**

Se utiliza en principio cualquier pigmento o tinte colorante que no contenga agua. La proporción del colorante no puede superar el 5% en peso.

Se pueden utilizar:

- Pigmento minerales.
- Pinturas sintéticas.
- Pinturas al óleo.
- Colorantes al temple.
- Tintes y anilinas.
- Polvos minerales.

### **6.3.7. Desmoldeantes.**

Por su fuerte adherencia las resinas necesitan de desmoldeantes, para proteger los moldes de los vaciados en resina.

En moldes regulares es posible utilizar láminas de separación:

- Lámina de acetato.
- Lámina de alcohol polivinilo.
- Politeno.
- Neopreno.

### **6.3.8. Vaciados en poliéster.**

En este apartado como la técnica empleada es la escayola, el molde empleado es de este material.

Los moldes deben aportar en lo posible la mayor cantidad de factores positivos para el curado y el desmoldeo del poliéster, son:

- Sequedad.
- Temperatura a más de 20° C.
- Mínima porosidad.
- Mínimo grosor.
- Mínimo peso.
- Mínima deformación.

- Suficiente boca de llenado y respiradero.
- Piezas firmemente pegadas.
- Desmoldeante adecuado.

### **6.3.9. Tratamiento del poliéster.**

Una vez fraguado el poliéster y en periodo de maduración, será el momento de trabajarlo superficialmente. Su dureza depende de su alejamiento del tiempo de gel de la forma como sigue:

#### **1. Fase inicial de maduración.**

La resina no tiene cohesión. Es blanda y flexible se corta con un simple cutter.

Al escofinado presenta un aspecto terroso, desprendiéndose al paso de la herramienta.

#### **2. fase de media maduración**

La resina esta firme y el trabajo con limas y escofinas se hace fácil.

#### **3. fase final de maduración**

La resina adquiere una consistencia mucho más dura y cristalina.

Limas y escofinas resbalan por la superficie, siendo el momento propicio para emplear las lijas y pulimentos.

## 6.4. PAPEL.

El papel es agua y celulosa. La celulosa la contienen las plantas; por tanto, hay tantas posibilidades de hacer papel, como vegetales existen. Sus texturas, transparencias y colores varían.

Ricardo Crivelli, señala que:

*“Una hoja de papel es un conjunto de muchas fibras vegetales entrelazadas entre sí, como si se tratara de un fieltro. La presencia de fuerzas químicas y físicas, entre las fibras colaterales, son las que le dan al papel seco, su enorme resistencia, en relación a la masa”<sup>9</sup>.*

Más adelante, el autor cita la definición de Dard Hunter:

*“Para ser denominado como verdadero papel hecho a mano, las finas hojas, deben de estar hechas de fibras que hayan sido maceradas, hasta que cada filamento sea una unidad separada; estas mezcladas en agua y por medio de un cedazo, son lavadas en forma de delgadas láminas; el agua drena a través de los pequeños orificios de la pantalla, dejando una hoja de fibras conglomeradas, sobre la superficie de la pantalla o cedazo. Esta lámina de fibra entrelazadas, es papel”<sup>10</sup>*

---

<sup>9</sup> Notas sobre papel a mano. Ricardo Crivalli. Pág. 40

<sup>10</sup> Notas sobre papel a mano. Ricardo Crivalli. Pág. 22.

### 6.4.1. Historia.

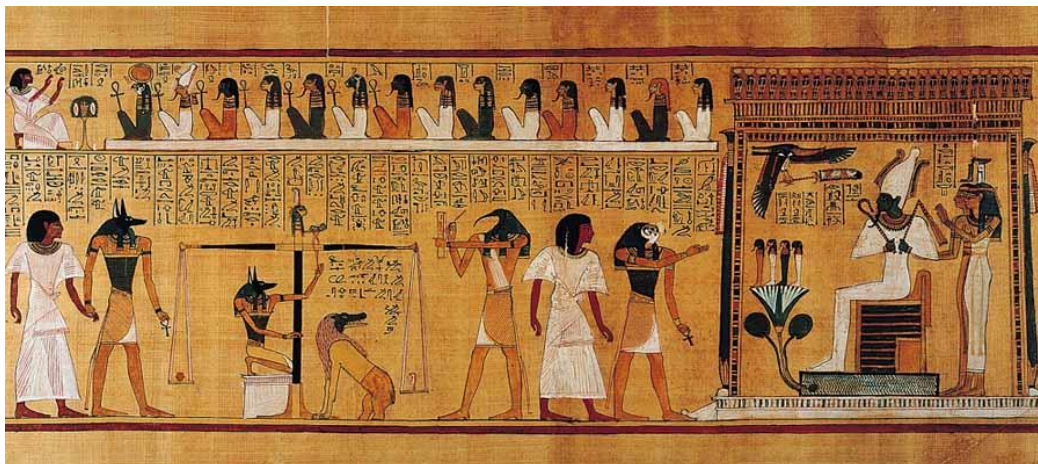


Fig. 74. Papiros de Anis. Libro de los muertos.  
Dinastía XVIII (1300 a.C.)

El deseo por conseguir la percepción de la realidad y el pensamiento, ha motivado el dejar huellas sobre diferentes superficies, como: petroglifos, textiles, cerámicas y metales grabados, maderas y hojas, que datan de épocas antiguas, prácticas que en algunos pueblos permanecen hasta nuestros días.

El lenguaje llegó a evolucionar a formas de comunicación escrita más livianas, empleando materiales vegetales (*papiros Fig. 74, bambú Fig. 75*), arcillosos (*escritura cuneiforme Fig. 76*), orgánicos (*huesos, pieles de animales Fig. 77*), son los orígenes del papel.

La referencia mas antigua sobre el papel, es de hace aproximadamente 3500 a. de C., en Egipto producían un protopapel, que era obtenido de la fibra del tallo del papiro (*Papyrus Siriaca*), cuyas fibras se lavaban, entremezclaban por medio del golpearlas con un mazo de madera, hasta homogeneizar el grosor, y con el zumo extraído de la planta, hacia la tarea de soldar las fibras. Aunque

no era una superficie muy buena para escribir, fue empleado durante mucho tiempo por los antiguos egipcios.

En la antigua Roma se tecnificó la fabricación del papiro, mediante el proceso de sacado de la corteza interna de la *Papyrus Syriaca*, se entrelazaban en red, luego se encolaba y se prensaba con agua. Es a partir de siglo X, cuando se comienza a elaborar en Europa el papel, utilizando como materia prima el algodón.

Los soportes de escritura elaborados a partir de la piel de animales, como el pergamino, tiene su origen en la ciudad italiana de Pérgamo, donde era empleado ya en el año 170 a. de C. Lo extraían de las pieles de animales como: cabras y ovejas, las pieles se secaban, por medio de ligarlas con piedra pómez y cal.

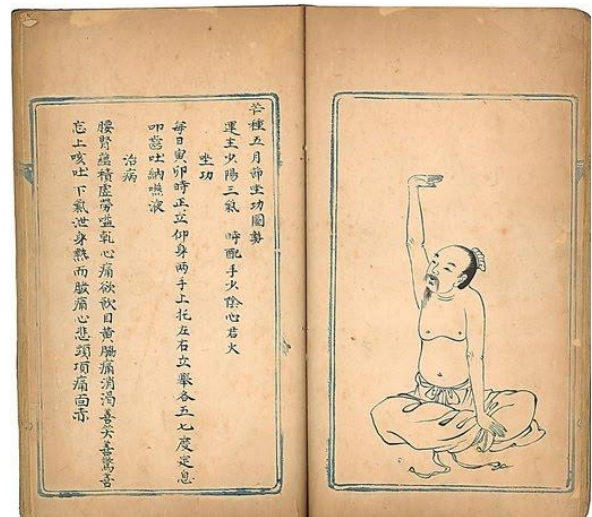


Fig. 75. Papel chino de bambú.



Fig. 76. Tablilla de Shuruppak.  
Fara (2600 a. C.)



En América, los Incas en el año 1300 aproximadamente, producían un papel de palma, similar al de Amate de los Maya. En el año 500 a de C. los Mayas, obtenían su soporte de escritura de sus códices (Fig. 78), a partir de la corteza del árbol Amate blanco o rojo (*Ficus cotinifolia* y el *Ficus padifolia*). Las fibras se machacaba, se cocía en agua con cal y luego las hojas obtenidas eran expuestas al sol. En la actualidad la comunidad indígena Otomi, asentados en el pueblo de San Pablito (México,) fabrican el papel



Fig. 77. Hueso aracular de tortuga.  
Dinastía china de los Shang (1766 a 1046  
a. C.)

amate (Fig. 79), usando el mismo procedimiento que emplearon los antiguos Mayas, como soporte para la realización de sus códices.

Pero fue en el siglo I d. de C. el cortesano chino T'sai Lun, eunuco de la corte del emperador Ho Ti, de la dinastía Han, quien inventó el papel por encargado del emperador, para realizar un soporte donde escribir e ilustrar su biografía. Este protopapel lo obtuvo empleando bagazo del cáñamo, trapos y redes de pescar. Sin embargo años atrás ya existía en la China, un papel, producido a partir de la seda (*corteza de la morera*), la cual al ser lavada soltada filamentos que se estancaban en las rocas de los ríos, formando costras. Están eran removidas con mallas y colocadas al sol, así lograban ciertas clases de hojas.



También se obtenían protopapeles de bambú, morera, paja de arroz, trigo, capullos de gusano de seda (*pergamino de wen chy*), árbol chu y algodón. Los papeles chinos solían ser encolados y pasados y pasados por alumbre para darles mayor consistencia.

El invento de T'sai Lun, es llevado por los monjes budistas al Japón, en el siglo XVII. Aquí se desarrolló la tradición del papel de morera (*Morus sativa*), fabricado con mallas de bambú de un centímetro cuadrado de trama llamadas Miis, hasta 1808. Este papel era pasado por una infusión de arroz, que le daba la blancura y consistencia.

Los chinos prisioneros en la guerra de Tharaz (*kazajistán*), les enseñaron a los árabes a realizar la fabricación de papel a cambio



Fig. 78. Códice Maya de Desde. Pagina 9.



Fig. 79. Papel amate.

de su libertad. Es en la región de Tharaz, donde se fortalece el uso del algodón, a parte del lino y el cáñamo. A nivel técnico las mallas dejan de ser de bambú y son reemplazadas por mallas de cobre.

Los árabes a su vez llevan el papel a Europa, pero era poco usado, porque se le consideraba invento de infieles, el pergamino era preferido. Posteriormente en el siglo XII Xátiva y Toledo, ya se fabricaba papel. En este mismo siglo, en el Año 1275, los papeleros de fabriano (*Italia*), con ayuda del Vaticano, conseguían su materia prima (*trapos*), para atender las demandas de la industria del libro, especialmente originada por el impresor y pionero del empleo de los tipos móviles, Johann Gutemberg (1400 - 1468). En el siglo XIV, en Augsburg y Nuremberg en Alemania, comienza la utilización de llamados molinos papeleros, la producción a nivel industrial.

En el año de 1700, los holandeses inventan una máquina para agilizar la trituración del material (*trapos*) empleado en la fabricación del papel, a esta maquina se le conoce con el nombre de “*Holandesa*” (*Fig. 80*). Anterior a este invento, se emplearon diferentes sistemas de trituración, como: pilones de moler grano y macetas con ranuras.

En el año de 1789, Luis Nicolás Robert, en Francia inventó la técnica del papel en tiras o continuo. Años mas tarde Dickinson, diseñó la máquina de tambos, en la cual el papel se pega al cilindro y sus fibras salen direccionadas. Y es a partir de 1866, cuando se deja de emplear las telas y trapos viejos, para fabricar el papel con la pulpa extraída de la madera.

En América, tras la conquista, los españoles fundaron una fábrica de papel en México, pero años más tarde fue prohibida su fabricación, al igual que la fabricación del papel extraído del Amate de los antiguos pobladores mexicanos. En Boston, Estado



Fig. 80. Máquina holandesa.

Unidos, se encuentra la fábrica Rittenhouse, la fábrica de papel más antigua de América, data de 1790.

#### 6.4.2. Manejo técnico de la elaboración de papel artesanal.

El método para el proceso de elaboración del papel artesanal es el siguiente:

1. Recolección del material verde o seco. Las fibras pueden ser obtenerse de la corteza, hojas o hierbas. Cada una de estas fibras ofrece aporta a las cualidades y calidades del papel, una diversidad de aspectos, tanto texturas como de colores.
2. Separación de las fibras, Esta se realiza directamente (*desgajar la corteza*), tras la humectación del material o por el método de hervido de la fibra.
3. Cortar las fibras en trozos, por medio manual.

4. Cocción. Las fibras se cocinan en una solución cáustica para eliminar el azúcar, almidón, cera y lignina<sup>11</sup>, que amarillea y dan corta vida al papel obtenido.
5. Lavado. Las fibras se lavan cuidadosamente y se mide su PH, hasta lograr un PH neutro (7).
6. Blanqueo. Las fibras se decoloran dejándolas secar al sol, colocándolas bajo una corriente de agua varias horas o utilizando cloro o agua oxigenada.
7. Machacar. Las fibras se trituran con un martillo de madera sobre una piedra, hasta que se separen. Otros métodos son: licuadora, pila holandesa, molino de bolas de cerámica y molino de piedra (*Fig. 81*).
8. Inmersión. Se sumergen las fibras en agua y se mezclan, para que queden en sumergimiento. En esta fase se añaden el mucílago y el adhesivo (*cola o pegante*).
9. Colado. Se coloca un marco de madera sobre otro, con tejido de alambre y se introduce en el agua para recoger la fibra, con un movimiento de atrás hacía adelante y en ángulo de 30 grados.
10. Formación de la hoja. Se levanta el molde y las fibras se sacan rápidamente, para alinearlas antes de sacarlas del agua.
11. Drenaje. El marco se retira del agua y se drena.

---

<sup>11</sup> Lignina. Bot. Polímetro que, junto con la celulosa impregna la madera y otros tejidos vegetales, comunicándoles su característica consistencia. Diccionario nuevo espasa ilustrado. 2002. Pág. 1031.

- 12.Desprendimiento. La hoja obtenida se transfiere a una superficie de lada, previamente humectada. La hoja se adhiere al fieltro y se van colocando hojas y fieltros sucesivamente, hasta obtener el material suficiente, para prensar.
- 13.Prensado. Se puede realizar con pesos graduados o por medio de prensas mecánicas (*Fig. 82*).
- 14.Secado. Se hace al exponer las hojas al ambiente o utilizando una plancha caliente.
- 15.Almacenamiento. Las hojas se guardan en lugar seco, para protegerlas de la humedad.

Finalmente y mediante el proceso de la fabricación de una hoja de papel hecho a mano, obtenida a partir de las fibras de árboles, que fueron testigos mudos de actos de violencia, se procedió a crear y diseñar los grabados, empleando técnicas como el intaglio, , incorporando elementos y objetos que se encontraron en los diferentes lugares de estudio y la superposición de fibras, dibujadas en la malla. Hechos y elementos, que al asumir otro contexto son resignificados los conceptos e imágenes de violencia.

Se incorporó al tratamiento de las fibras para darles color, el uso de ciertos tintes naturales, extraídos artesanalmente de plantas como: la Nola, el Brasil, el Achiote, el Dividivi, la Cebolla, etc.



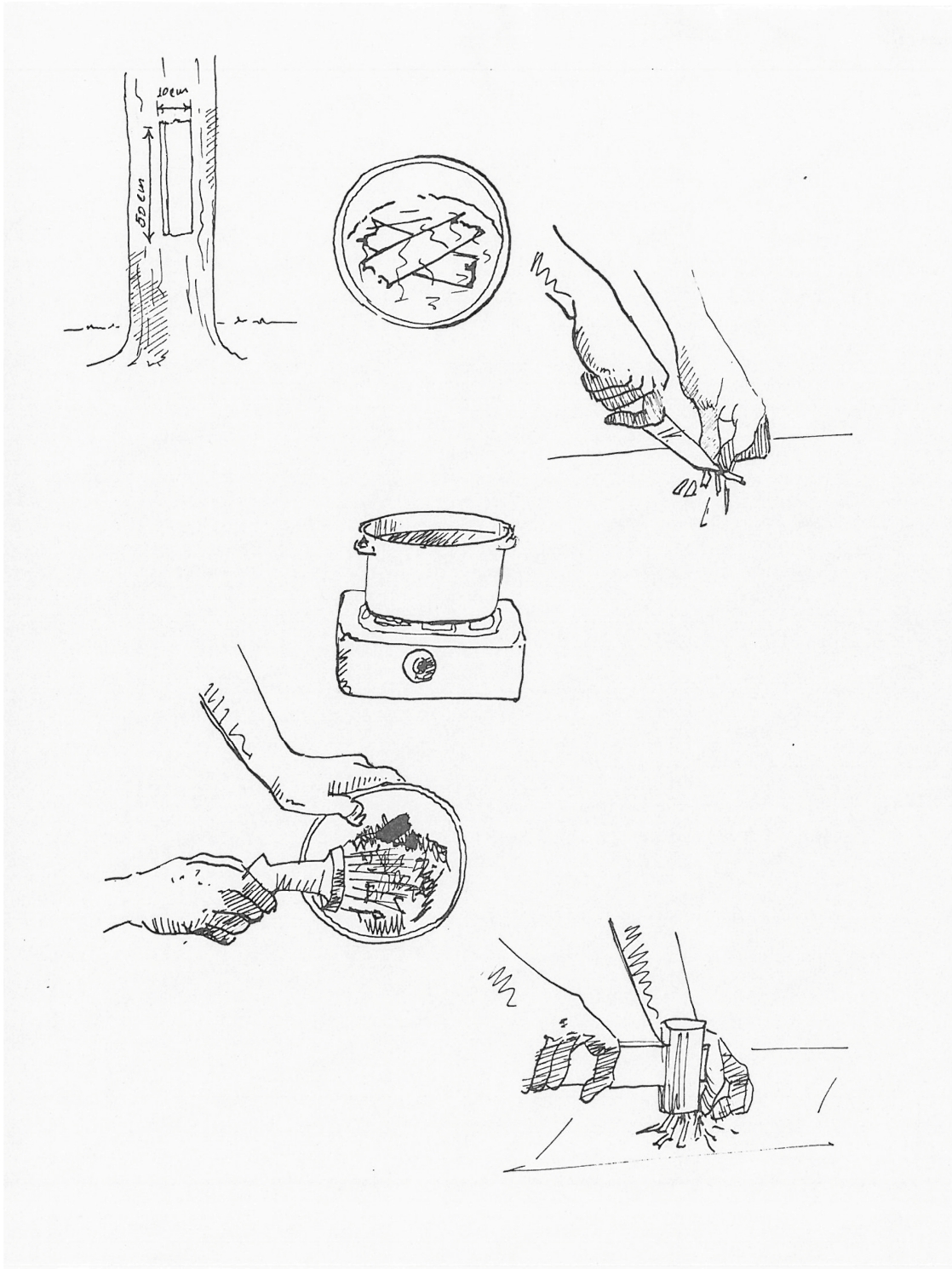


Fig. 81. Proceso de fabricación de papel hecho a mano.

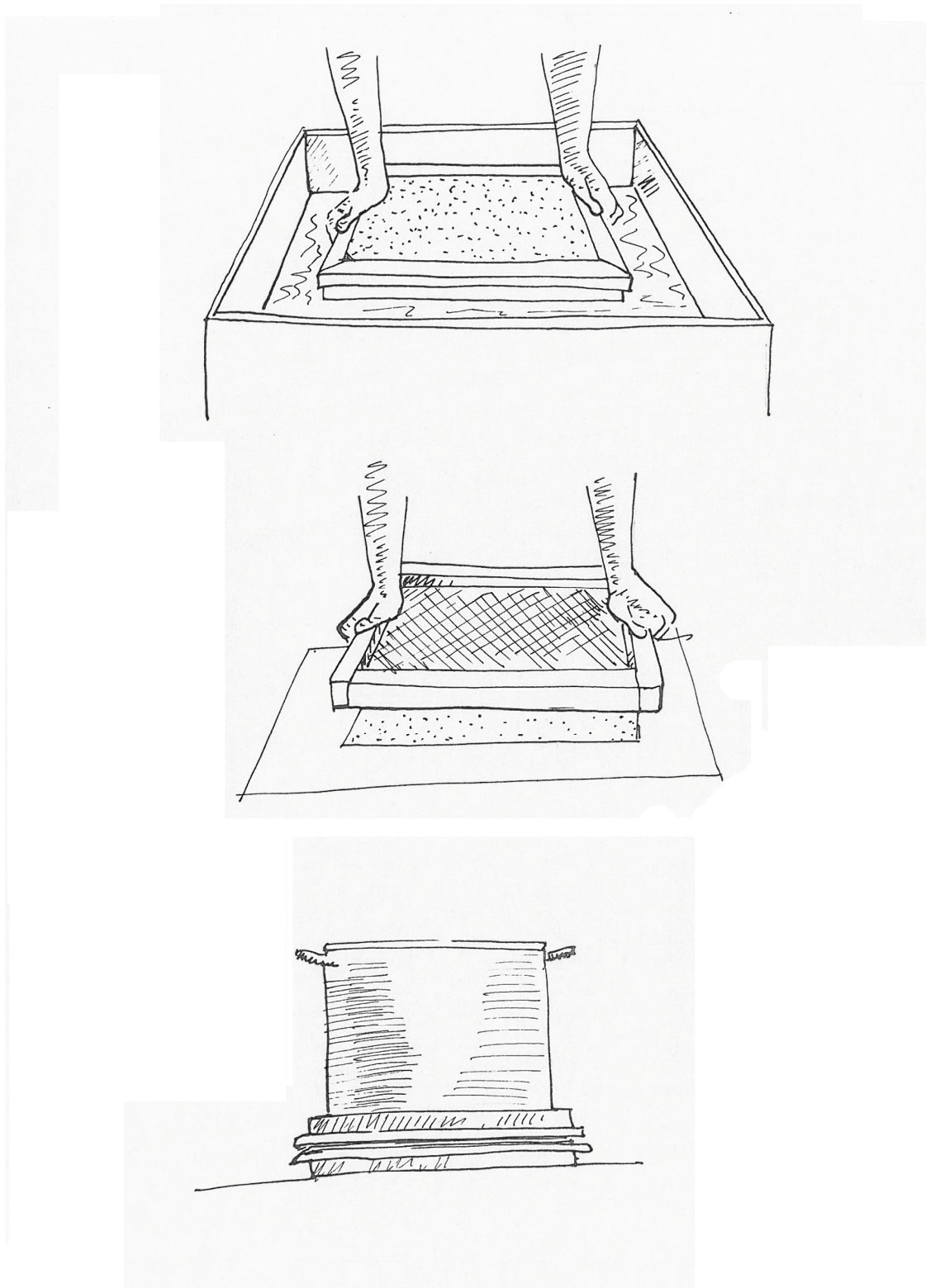


Fig. 82. Proceso de fabricación de papel hecho a mano.

## **6.5. Patina.**

Es la oxidación natural que a manera de coloración, aparece en la superficie de los objetos por la acción de la humedad y el tiempo, dándole un aspecto visual agradable.

### **6.5.1. Empleo de las patinas.**

Dado que el proceso natural de oxidación es muy lento, se utiliza diferentes compuestos naturales y artificiales para acelerar y lograr diferentes coloraciones.

Para patinar relieves o esculturas en yeso, se debe primero impermeabilizar su superficie, a partir de estar preparada la superficie se procede a agregar el material a utilizar.

- Se pinta con algún color muy líquido a base de ocre, con un poco de tierra de sombra, o una pizca de negro.
- Se frota suavemente con un trapo limpio que quita esta capa clara de las partes salientes, dejándola en los fondos que darán luego la impresión de estar llenos de polvo.

Dependiendo la clase de patina que se quiera dar, dependerá su preparación, aspecto y duración.



### **6.5.2. Patinas para poliéster.**

El poliéster es un material caliente y fácil de patinar. Utilizando un color base, por incorporación a la mezcla, o pueden aplicarse por medio de veladuras de diferentes materiales (*pigmentos, ceras, óleo, temple, etc.*).

Siempre la carga empleada determinará el tipo de patina, obrando en consecuencia como si del propio material se trate.

### **6.5.3. Brillo.**

Cuando se trata de superficies pintadas al temple o a la cola se da brillo con aceite de ricino de primera impresión.

Con talco de gramo muy fino se obtiene un brillo mate, de la siguiente manera: espolvoreando talco sobre la superficie del yeso sin haber fraguado aún, luego una vez seco se da otra capa de talco y se frota con un paño.

Las figuras de yeso pueden adquirir un brillo característico introduciéndolos, una vez secas en un baño de ácido esteárico fundido, o parafina. Luego se retoca y por último se frota con papel de seda.

Otra forma de dar brillo es mediante el empleo de los barnices antes mencionados.

## 7. ANEXOS.

### 7.1. Anexo 1. Actividad del puzzle realizada con niños. (*Memoria fotográfica*).



Talleres de modelado con arcilla  
Actividad de puzzle realizada con niños.



Talleres de modelado con arcilla  
Actividad de puzzle realizada con niños.



T Talleres de modelado con arcilla  
Actividad de puzzle realizada con niños.



Talleres de modelado con arcilla  
Actividad de puzzle realizada con niños.



7.1.1. Actividad con personas con discapacidad física e intelectual. (*Memoria fotográfica*).



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.





Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.





Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.





Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



Talleres de arcilla y vaciados en escayola.



### 7.1.2. Talleres de modelado con arcilla. (*Memoria fotográfica*).



Talleres de arcilla



Talleres de arcilla.



Talleres de arcilla



Talleres de arcilla.



Talleres de arcilla



Talleres de arcilla.





Talleres de arcilla



Talleres de arcilla.



Talleres de arcilla



Talleres de arcilla.



Talleres de arcilla



Talleres de arcilla.



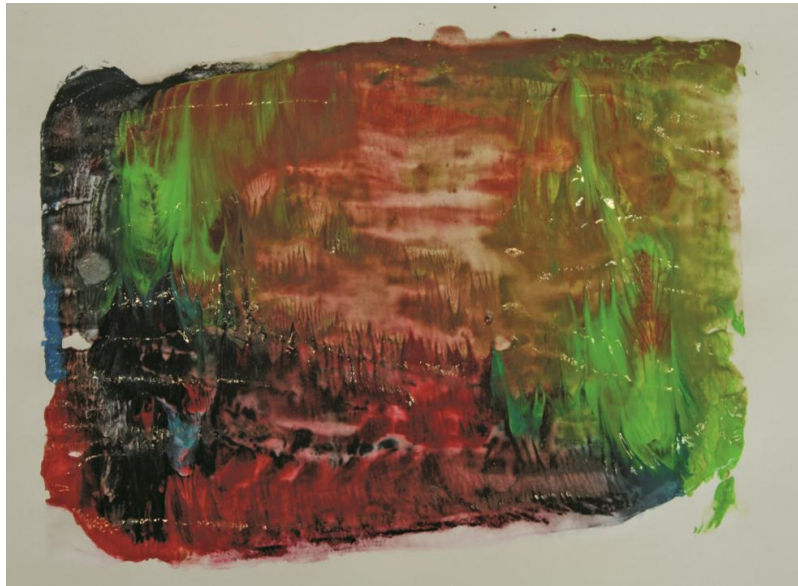


Talleres de arcilla

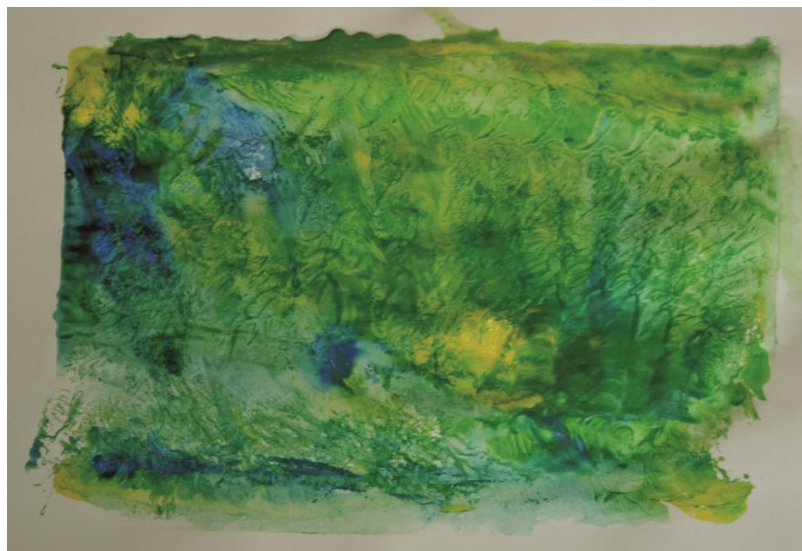


Talleres de arcilla.

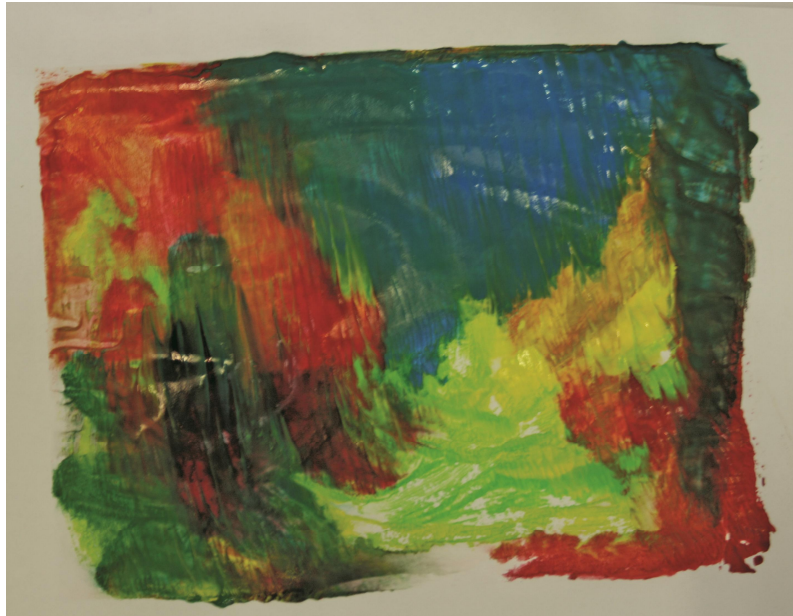
**7.2. Anexo 2.** Talleres de Pintura “lugares en común”. (*Memoria fotográfica*).



Talleres de pintura.



Talleres de pintura.



Talleres de pintura.

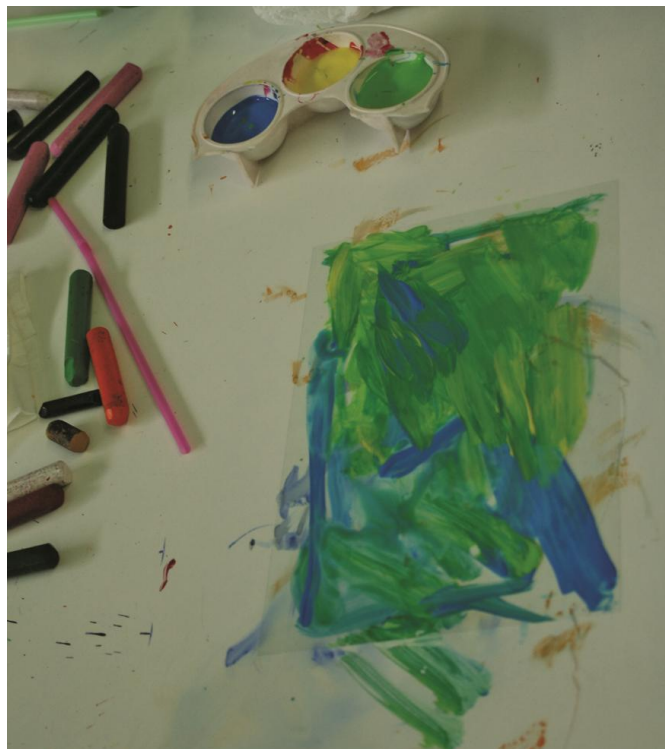


Talleres de pintura.





Talleres de pintura.



Talleres de pintura.

### 7.2.1. Talleres de Pintura “varias actividades”. (Memoria fotográfica).



Talleres de pintura.



Talleres de pintura.



Talleres de pintura de murales, técnica mixta.



Talleres de pintura de murales, técnica mixta.





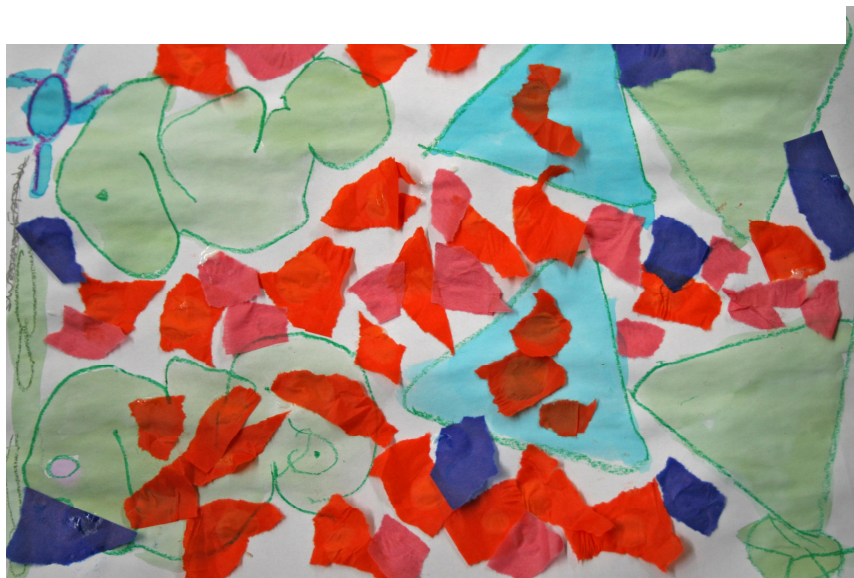
Talleres de pintura de murales, técnica mixta.



Talleres de pintura de murales, técnica mixta.



Talleres de pintura de murales, técnica mixta.



Talleres de pintura.





Talleres de pintura.



Talleres de pintura.



Talleres de pintura.



Talleres de pintura.





Talleres de pintura.



Talleres de pintura.



Talleres de pintura.



Talleres de pintura.

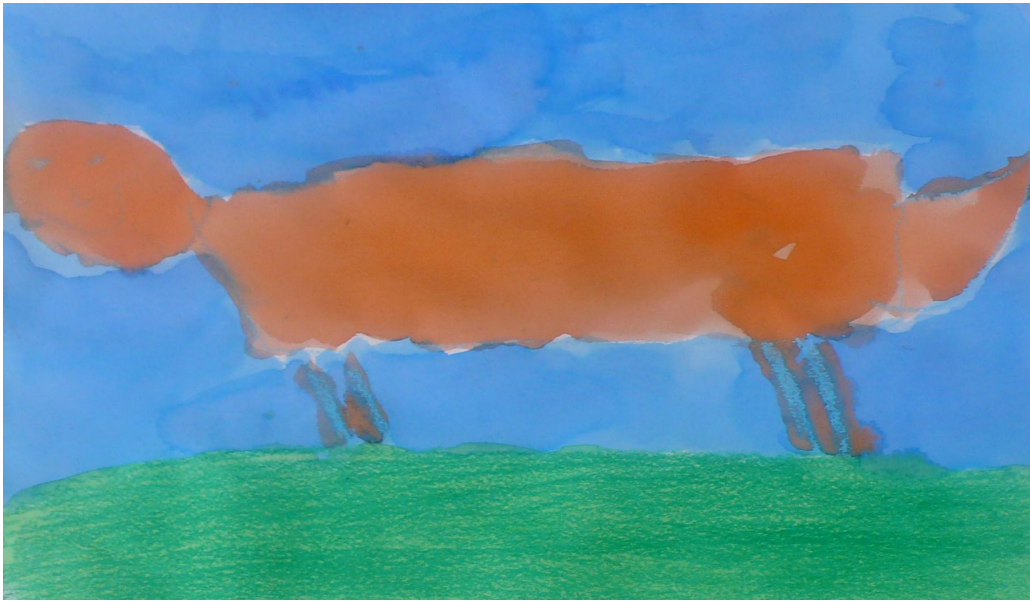




Talleres de pintura.



Talleres de pintura.



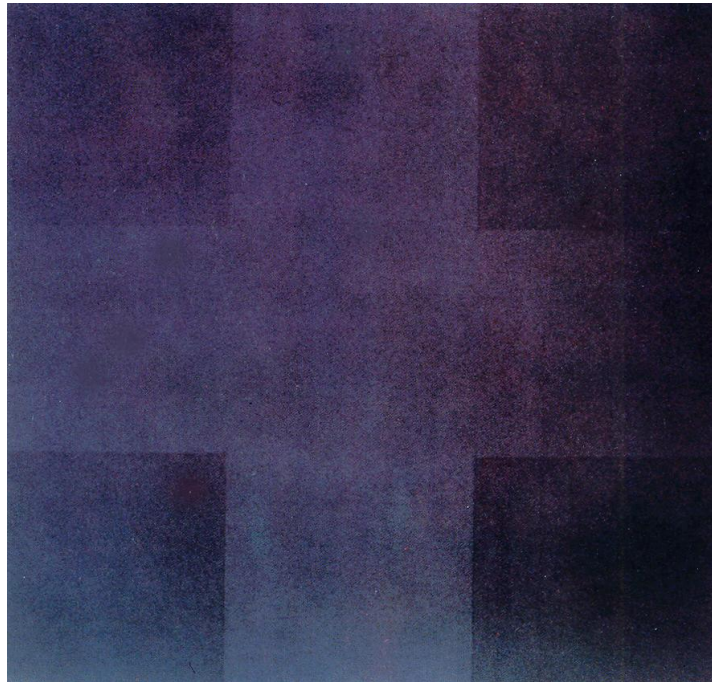
Talleres de pintura.



Talleres de pintura.



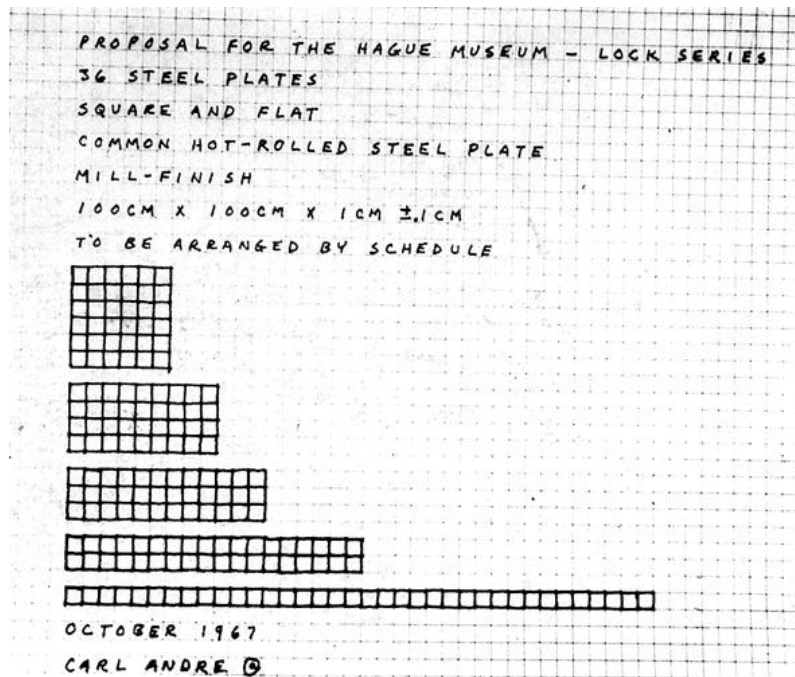
### 7.3. Anexo 3. Imágenes de historia del cubo.



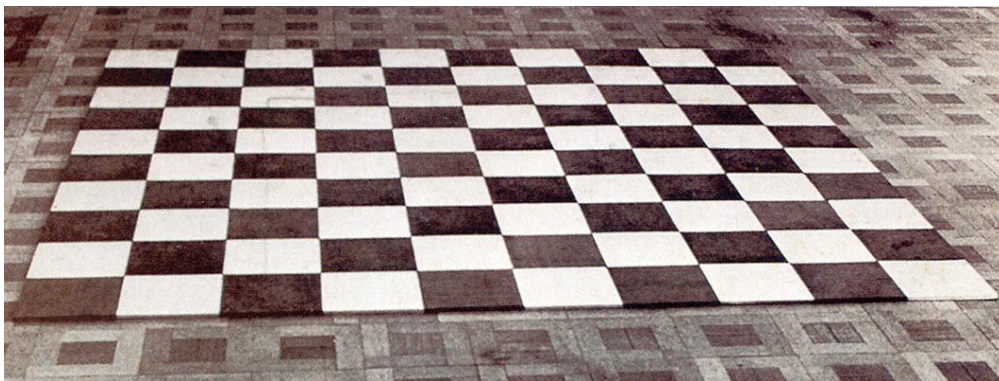
Ad Reheard.



Brancusi.

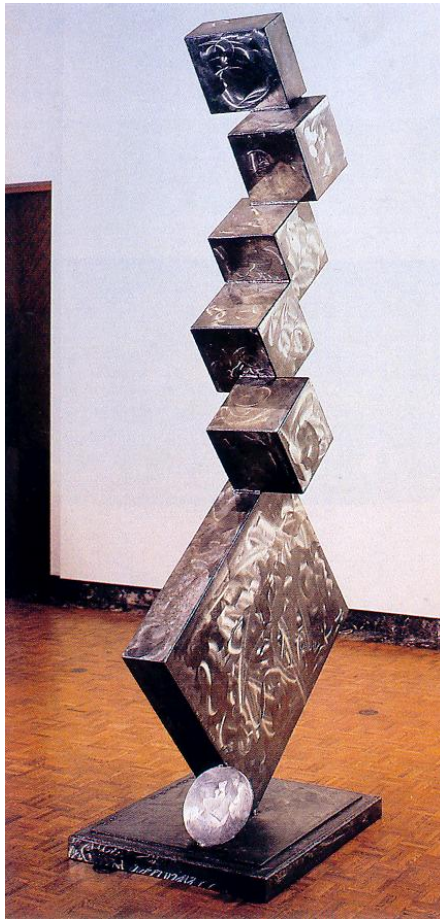


Carl André.

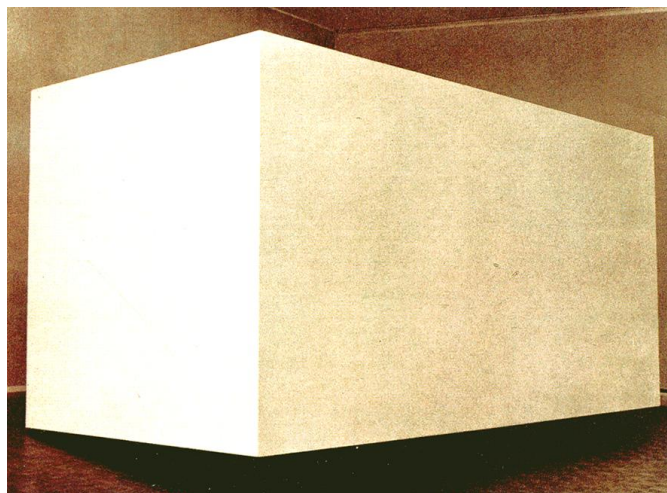


Carl André

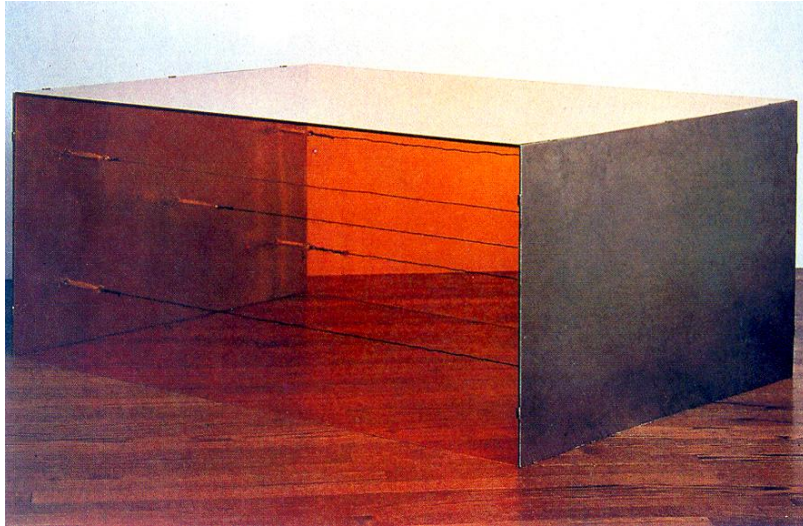




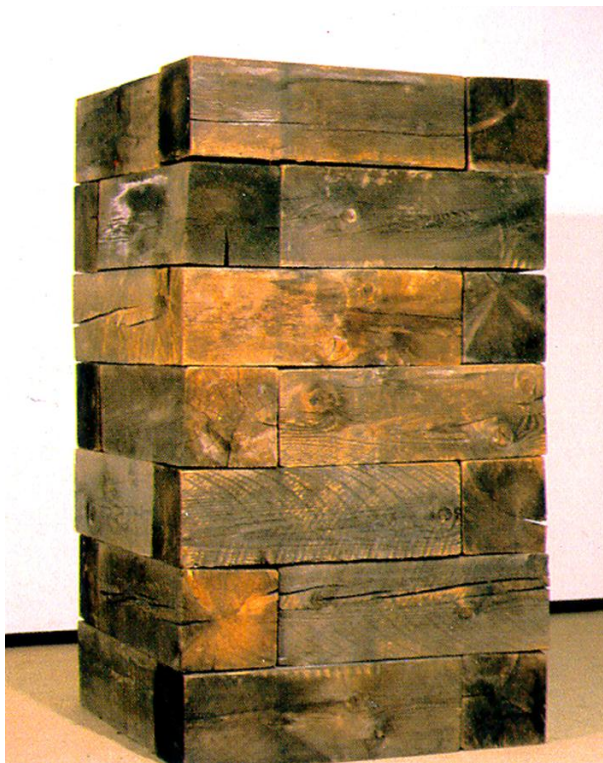
David Smith



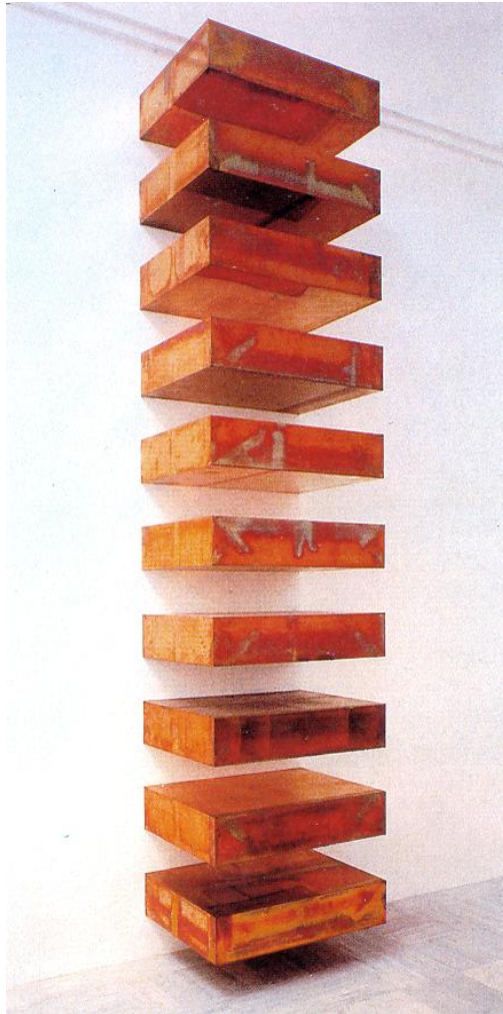
Donald Bland



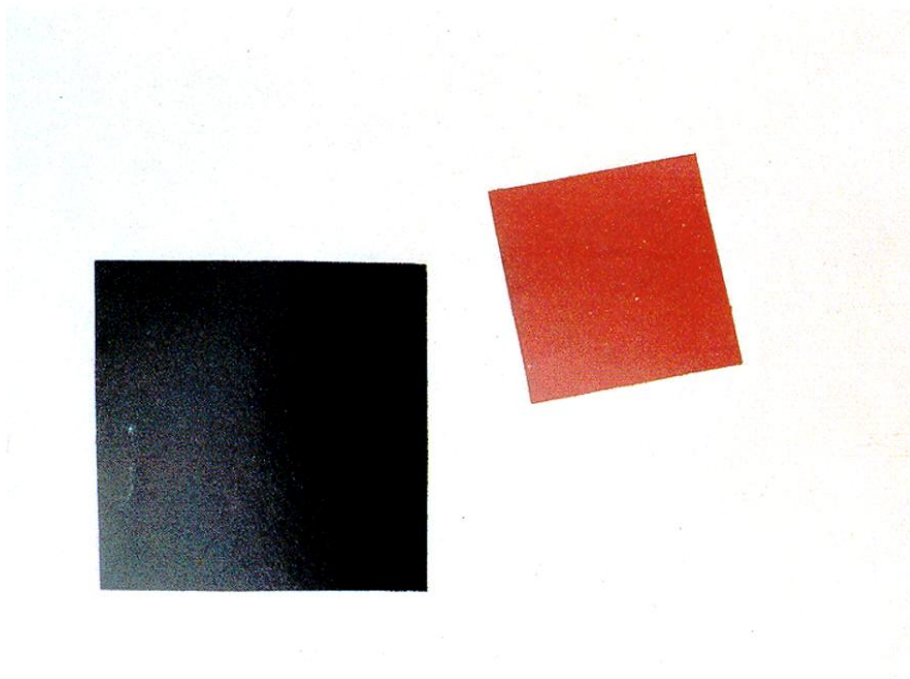
Donald Judd



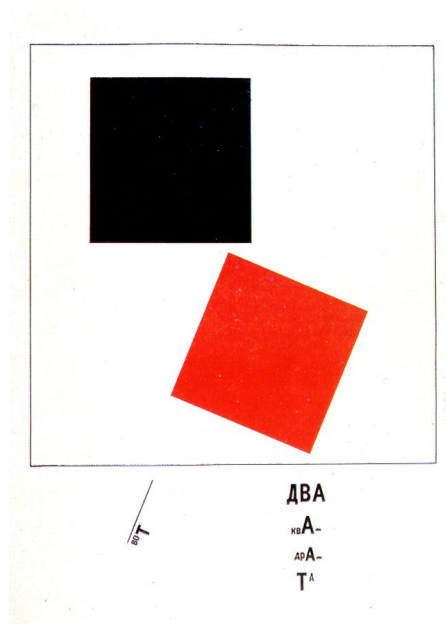
Donald Judd



Donald Judd

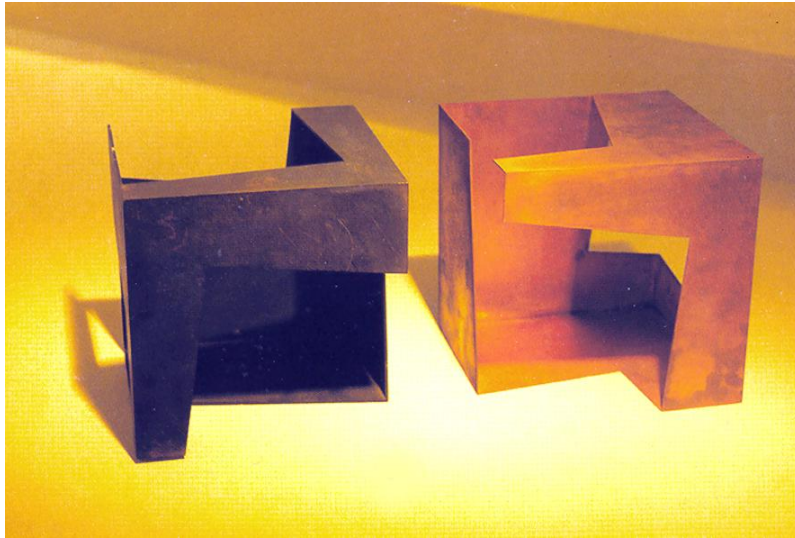


Casimir Malevich

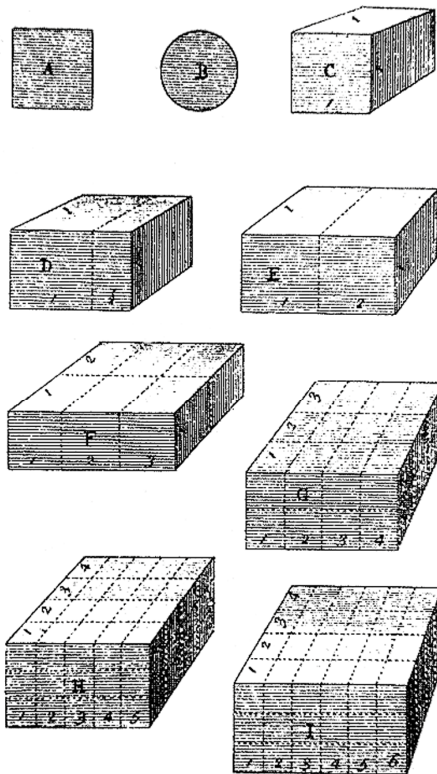


Casimir Malevich

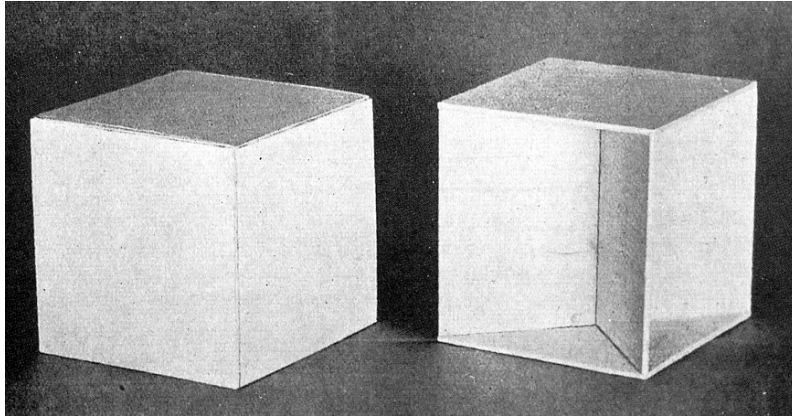




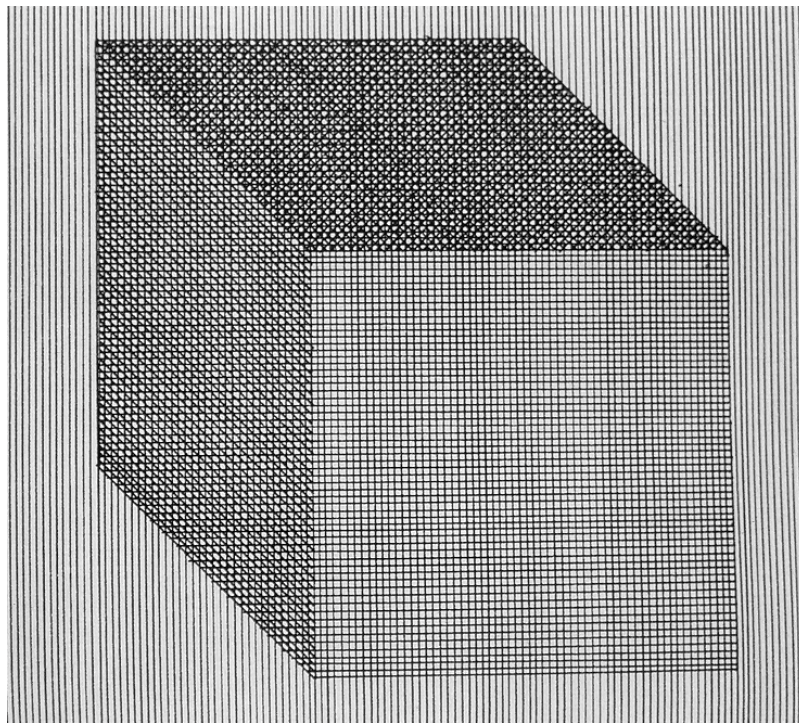
Naum Gabo.



Robert Morris

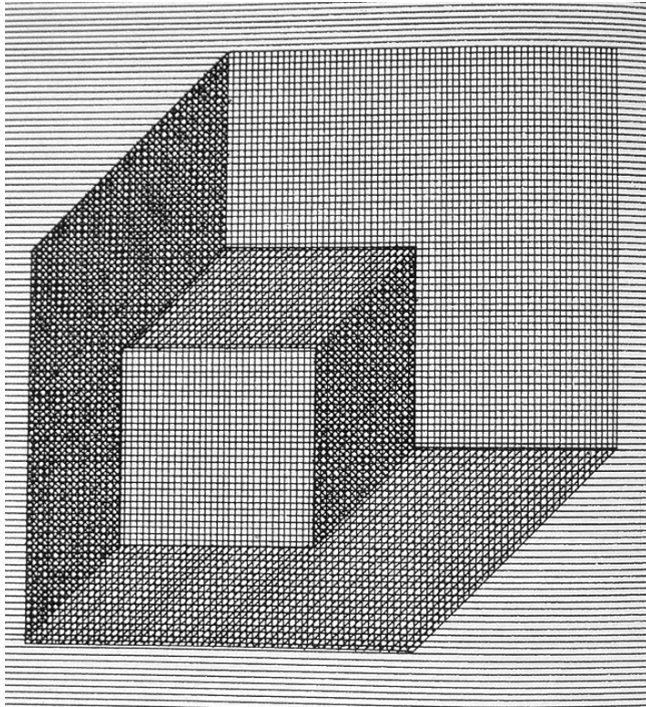


Sol Le Witt

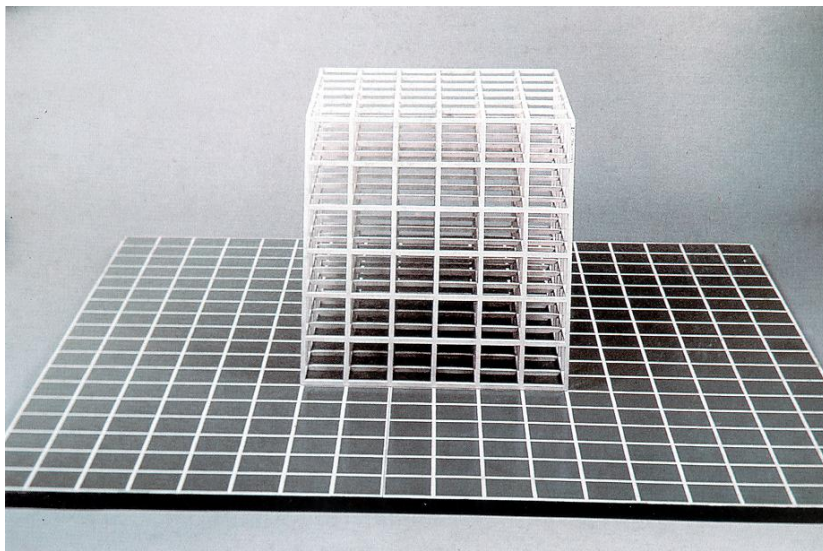


Sol LeWitt.





Sol Le Witt.



Sol Le Witt.



**7.4. Anexo 4.** Proyecto "*imágenes de-bidas*". Papel hecho a mano. (*Memoria fotográfica*).



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.





De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.





De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



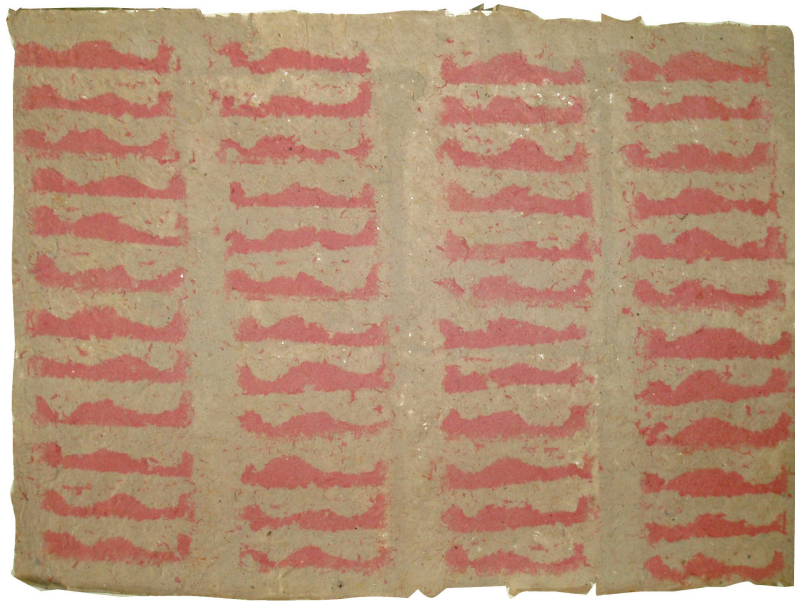
De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.





De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



De serie "*Imágenes de-bidas*" pape hecho a mano. Diferentes fibras vegetales.



**7.5. Anexo 5.** Árboles de estudio del proyecto: “*Imágenes De-bidas*”. (*Fichas técnicas*).

- **Achiote.** (*Bixa orellana*. *Achitillo blanca* sp. *Elaeocarpaceae*).

**Otros nombres:** Urucú u Onoto, Bija, Bicha, Anatos, Roucou (*Francia*).

**Características:** Es un arbusto perenne, de 2-4 m hasta 6 m de altura, copa baja y extendida; tallo pardo, ramifica a poca altura del terreno. Hojas simples, grandes, de 6-27 x 4-19 cm, y base redondeada, verdosas claras, persistentes, alternas, márgenes lisos, cordadas, de largos pecíolos, delgados, glabro, de 3-8 cm de largo, engrosado en los extremos. Flores en ramilletes terminales de panículas, de 5-10 cm de longitud, con pelos glandulares; hermafroditas, blanquecinas a rosadas según variedades, flores de 3-6 cm de diámetro, en pedicelos de 7-16 mm de largo, y un anillo de glándulas debajo del cáliz; éste con sépalos anchos, ovados a orbiculares, de 1-2 cm de largo, caducos; corola de pétalos muy obovados, de 1-2 cm de largo, rosados a blanco; muchos estambres, y anteras violáceas; florece escalonadamente, comenzando por los capullos terminales. El fruto es una cápsula roja, de 2 a 6 cm de largo, con pelos gruesos espinosos, dehiscente, verdosa oscura a morada (*según variedades*), que al madurar pasa a pardo rojizo oscuro. En cada valva hay semillas en número variable (*10-50, en relación con el tamaño capsular*).

**Propiedades medicinales:** Las semillas es usada como afrodisiaco y digestivo. la infusión de sus hojas alivian dolencias del riñón. También se usa como condimento y colorante de alimentos

**Historia:** Los indígenas de las llanuras del departamento del Cesar (*zona norte de Colombia*), usaron las semillas para teñir de rojo sus pieles y así protegerse del la luz solar.

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.

## ACHIOTE (*Bixa Orellana*)

Taxonomía	
Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Dilleniidae</i>
Orden:	<i>Malvales</i>
Familia:	<i>Bixaceae</i>
Género:	<i>Bixa</i>
Especie:	<i>B. orellana</i>



- **Almacigo.** (*Burcera tormentosa, simaruba*).

**Otros nombres:** Indio Desnudo, Caratero, Resbalamonos, Gumbolumbo, Liñote, Liño (*Centroamérica*), Tacamoca (*México*).

**Características:** Propio de climas secos o muy húmedos, su corteza es lisa y resbalosa, tiene color castaño o rojizo. la corteza y las ramas segregan una resina olorosa. la madera es muy combustible, razón por la que suele arder fácilmente en fuertes veranos.

**Propiedades medicinales:** La infusión de la corteza se sirve como sudorífico, propio de tratamientos para adelgazar. En el campo los campesinos (*Colombia*) lo emplean contra las enfermedades el riñón. La infusión de las hojas combaten los síntomas de la gripe. con la resina se hacen parches para aliviar infecciones.

**Historia:** En ciertas zonas de la costa Caribe colombiana, el arbol del Almacigo es empleado cuando los niños tienen hernias en el ombligo (*ombligo sólido*), se procede a dibujar la horma de la huella del pie del niño en el tronco del árbol, teniendo la precaución de emplear el lado del árbol por donde sale el sol; luego, se retira la corteza en la zona remarcada por el dibujo de la huella, al pasar los días, se tiene la creencia que, a medida que la corteza inicia el proceso de cicatrización o cerrarse la herida de la corteza, paralelamente el ombligo del niño inicia su proceso de curación, al ir desapareciendo el bulto de la hernia, el proceso termina al cerrarse completamente la herida del árbol.

**Calidad del papel:** Inestable, fibra quebradiza.

ALMACIGO (*Bursera simaruba*)

Taxonomía	
Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Rosidae</i>
Orden:	<i>Sapindales</i>
Familia:	<i>Burseraceae</i>
Tribu:	<i>Bursereae</i>
Subtribu:	<i>Burserinae</i>
Género:	<i>Bursera</i>
Especie:	<b><i>Bursera simaruba</i></b>



- **Algarrobo.** (*Himenea corbari-caesalpinasea*).

**Otros nombres:** Campano, Guanipole (*Aztecas*), Jataba (*Caribes*), Jatata (*Salivas*). En el centro de Colombia (*Departamento de Cundinamarca*) se le llama Nazareno, por la costumbre de época de la colonia de elaborar imágenes de Jesucristo con su madera.

**Propiedades medicinales:** La infusión de la corteza combate la diarreas. los vapores con la resina contrarrestan el asma.

**Historia:** La palabra algarrobo deriva del árabe al-joroba, según benito Arias Montano. En el evangelio Lucas 15, 16, sobre el hijo pródigo señala: "*Y deseaba henchir si vientre de las algarrobas que comían los puercos mas nadie se las daba*".

El origen de árbol se presumía africano, pero han encontrado ídolos hechos de madera de Algarrobo en tumbas precolombinas en el Perú, así como figuras de arcilla que representan sus brotes.

El padre José Guimilla, en su Historia Natural del Orinoco, dice: "*Los indios empleaba la goma del Algarrobo para alumbrarse en los montes y en sus kioscos (chozas) en las noches*". Además señala: "*Es cosa bien sabida y digna de notarse, que clavando un corrombano de aquella goma, prendes la llama en la parte superior*". Sobre su uso, añade: "*La goma se derrite con el canaime, formando un licor espeso que clarifica a los lienzos cuando se les aplica y los ilumina como un barniz, dando intensidad a los colores aunque estén desgastados*".

**Calidad del papel:** Su fibra es suave y larga. se deshace con facilidad al macerarlo. Su color es café oscuro. se puede obtener hojas de papel compactas, pero la elaboración de la hoja es dispendiosa, debido a que sus fibras permite poco maniobrabilidad en la malla.



## ALGARROBO (*Hymenaea courbaril*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Fabales</i>
Familia:	<i>Fabaceae</i>
Subfamilia:	<i>Caesalpinioideae</i>
Tribu:	<i>Detarieae</i>
Género:	<i>Hymenaea</i>
Especie:	<b><i>H. courbaril</i> L</b>





- **Balso.** (*Ochroma Lajopus* - *Bambaceae*).

**Otros nombres:** Totumo, Ceiba de Lona, Palo de Balsa.

**Características:** Se encuentra en todos los climas tropicales húmedos y secos. hasta los 2000 metros de altura. es un árbol de crecimiento rápido. Su madera es blanca, lisa y muy liviana. se utiliza en la construcción.

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.

BALSO (*Ochroma pyramidale*)

**Taxonomía**

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Dilleniidae</i>
Orden:	<i>Malvales</i>
Familia:	<i>Malvaceae</i>
Subfamilia:	<i>Bombacoideae</i>
Género:	<b><i>Ochroma</i></b> Sw.
Especie:	<b><i>Ochroma pyramidale</i></b> (CAV. EX LAM.) URB.

[editar datos en Wikidata]



- **Brasil.** (*Caesalpinia echinata* ).

**Otros nombres:** Indio.

**Características:** La madera es de color naranja y resistente, con la descomposición con el aire se torna rojiza con tonos dorados. EL árbol de Brasil se usa para brindar sombra a los cafetales, por su altura y follaje.

**Historia:** Según investigaciones de científicos británicos, el árbol de Brasil es oriundo del Brasil, pero hay indicios de su abundante presencia en el departamento de Caquetá (Colombia), mucha antes que en Brasil. Colombia exportó palos de Brasil para ser empleado como colorante, que es extraído de su madera, llamado brasilina. En la actualidad la brasilina se usa como colorante de laboratorio. Del palo de Brasil, campesinos y artesanos pueden extraer hasta siete colores diferentes, mediante la adición de diferentes componentes, tales como, sol, limón, etc. colores que son empleados para teñir y pintar elementos artesanales.

**Calidad del papel:** El palo de Brasil, no fue empleado en la elaboración de pulpa de papel. Del palo de Brasil se aprovecho su gran cualidad de coloración, para teñir la pulpa de papel, que se obtuvo de otros árboles con bajo contenido colorante, cuya pulpa se empleó para la creación y elaboración de los grabados.

BRASIL (*Caesalpinia echinata*)

**Taxonomía**

Superreino:	<i>Eukaryota</i>
Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Fabales</i>
Familia:	<i>Fabaceae</i>
Subfamilia:	<i>Caesalpinioideae</i>
Tribu:	<i>Caesalpinieae</i>
Género:	<i>Caesalpinia</i>
Especie:	<i>C. echinata</i> LAM. 1785



- **Caimito.** (*Pouteria sp* - *Sapotaceae*).

**Otros nombres:** Luma, Cauge (*Ecuador*), Abiu (*Brasil*), Ciruelo Cimarrón (*Cuba*), Chico Mico (*Nicaragua*).

**Características:** Es un árbol de gran altura (*hasta 40 m*). Su fruto es redondo, avalado y carnoso, su pulpa es blanca, translúcida, musiligosa, con gran contenido de látex pegajoso.

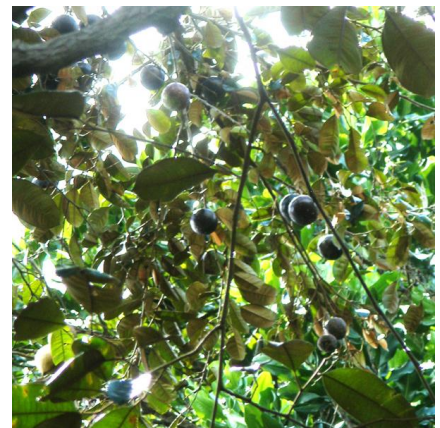
es de una madera muy apreciada en la construcción, debido a ser densa, pesada y dura. Sus frutos son comestibles y sus semillas son ricas en aceite,

**Calidad del papel:** Las fibras del Caimito para elaborar papel son inestables y quebradizas.

## CAIMITO (*Chrysophyllum cainito*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Dilleniidae</i>
Orden:	<i>Ericales</i>
Familia:	<i>Sapotaceae</i>
Subfamilia:	<i>Chrysophylloideae</i>
Género:	<i>Chrysophyllum</i>
Especie:	<b><i>C. cainito</i></b> L.





- **Camajón.** (*sterculia apetalo - sterculiacea*).

**Característica:** Es un árbol usado como ornamento y por dar una buena sombra. La madera es blanda, fibrosa esponjosa, usada en la construcción de canoas. Sus hojas y frutos poseen un olor desagradable.

**Propiedades medicinales:** La infusión de las hojas, previene la alteración y control de problemas nerviosos, corazón y riñón. De los rizomas se obtiene cortisona, razón por lo cual hacen del Camajón un árbol apreciado en la industria farmacéutica.

**Calidad del papel:** La fibra del Camajón es gruesa y un poco complicada de macerar. En el proceso de fabricación de las hojas se obtienen hojas poco uniformes, quizás debido a la poca permeabilidad de en la composición de sus fibras.

CAMAJON (*sterculia apetala*)

**Taxonomía**

Reino: *Plantae*

Subreino: *Tracheobionta*

División: *Magnoliophyta*

Clase: *Magnoliopsida*

Subclase: *Dilleniidae*

Orden: *Malvales*

Familia: *Malvaceae*

Género: *Sterculia*

Especie: ***Sterculia apetala***  
JACQ. H.KARST.



- **Caña de Azúcar.** (*Saccharum officinarum* L.).

**Otros nombres:** Caña Dulce, Cañaduz, Caña Miel, Alifa, Realifa, Caña Forrajera.

**Características:** La Caña de azúcar es una planta perenne similar a la Caña Común, puede llegar a medir 6 metros de altura, y un diámetro de 2 a 8 centímetros. el tallo está dividido en dos partes: uno esponjoso y dulce, en la parte central, del que se extrae un jugo rico en sacarosa (*azúcar*), y una parte periférica (*fibrosa*), que al extraer el el zumo se le denomina "*bagazo*".

**Propiedades medicinales:** La infusión de la raíz de la caña como sudorífico y bronco dilatador. El zumo de la caña asada cura la ictericia y el dolor renal, también combate la irritación hepática, tomando tres copas diarias de zumo.

**Historia:** La caña de azúcar es originaria de la India (*Scharkara*). Llegó a América en el segundo viaje de Colón, en 1533 Pedro de Heredia llegó con las primeras semillas de caña a Cartagena, y en 1544 llega al departamento de Antioquia (*Colombia*). La caña el pacifico colombiano, entró por a mediados de siglo XVI, por San Buenaventura, y luego comenzó a cultivarse en Buga y Cali. Se calcula que iniciando el siglo XIX, llegó la caña de Azúcar al departamento del Cesar, proveniente del departamento de Santander y de Venezuela. En la actualidad la caña de Azúcar se cultiva en gran parte del departamento. Atanquez, en el norte de Valledupar, por ejemplo es una región ampliamente conocida por el cultivo de caña y por sus famosas panelas atanqueras.

**Calidad del papel:** El bagazo de la caña, ha sido utilizado en la elaboración del papel artesanal e industrial como antecesor de la madera. La fibra del bagazo es gruesa y permite elaborar papel fuerte, aunque algo burdo, es ideal como soporte para los trabajos artísticos en papel, como es el grabado.

## CAÑA DE AZUCAR (*Saccharum officinarum*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Liliopsida</i>
Subclase:	<i>Commelinidae</i>
Orden:	<i>Poales</i>
Familia:	<i>Poaceae</i>
Subfamilia:	<i>Panicoideae</i>
Tribu:	<i>Andropogoneae</i>
Género:	<i>Saccharum</i>
Especie:	<b><i>S. officinarum</i> L.</b>



- **Cañagüate.** (*Tabebuia- Bignaniacea*).

**Otros nombres:** Apemate, Roble Amarillo, Coralibe, Orumo de flores rosada (Antillas).

**Características:** Árbol ornamental y maderero. Su madera es conocida como Roble Negro. Es excelente para reforestación de zonas degradadas. Es el árbol nacional de Venezuela.

**Calidad del papel:** Las fibras obtenidas del árbol del cañagüate para la fabricación de papel, son gruesas y de color amarillo. Las hojas obtenidas son inestables, debido a que las fibras no se deslíen con facilidad, durante el proceso de preparación de las fibras.



## CAÑAGÜATE (*Tabebuia*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Lamiales</i>
Familia:	<i>Bignoniaceae</i>
Tribu:	<i>Tecomeae</i>
Género:	<b><i>Tabebuia</i></b> GOMES EX DC.





- **Cañofistulo.** (*Cassia grandis* - *Cesalpinacea*).

**Otros nombres:** Cañandonga, Monedero (*Venezuela*), Valero, Venillo.

**Características:** Es un árbol empleado principalmente para dar sombra, especialmente en las zonas de pastoreo y corrales del ganado vacuno en los valles y sabanas de la costa norte de Colombia. El Cafistulo es un árbol maderero,

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.

## CAÑOFISTULO (*Cassia fistula*)

### Taxonomía

Superreino:	<i>Eukaryota</i>
Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Rosidae</i>
Orden:	<i>Fabales</i>
Familia:	<i>Fabaceae</i>
Subfamilia:	<i>Caesalpinioideae</i>
Tribu:	<i>Cassieae</i>
Subtribu:	<i>Cassiinae</i>
Género:	<b><i>Cassia</i></b>
Especie:	<b><i>Cassia fistula</i></b>



- **Caracolí.** (*Anorcardim excelsom* - *Anarcardiaceae*).

**Otros nombres:** Aspave (*Costa pacífico* - *Colombia*), Merey (*departamento de Antioquía* - *Colombia*).

**Características:** Árbol de gran envergadura, se encuentra desde Centroamérica hasta Venezuela. Otras especies de Caracolí, se encuentran en dispersas desde el Brasil, hasta el norte de Argentina. Crece en bosque seco tropical, seco y pluvial. Tiene gran preferencia por la humedad. la madera del Caracolí es liviana y de color gris. Su madera es empleada en algunas zonas de Colombia para la fabricación de cajas y cajones para almacenar la fruta.

**Calidad del papel:** La fibra obtenida de su corteza es rígida y poco flexible. es de color café oscuro. se obtiene un papel de mala calidad combinándola con otras fibras, como relleno.

## CARACOLI (*Anacardium excelsum*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Sapindales</i>
Familia:	<i>Anacardiaceae</i>
Género:	<i>Anacardium</i>
Especie:	<b><i>A. excelsum</i> L.</b>



- **Caraño.** (*Dacryodes acutipyreia* - *Buceracea*).

**Características:** Es propia del bosque natural. Es un árbol abundante en zonas tropicales, es de crecimiento rápido.

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.



## CARAÑO (*Protium asperum*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Rosidae</i>
Orden:	<i>Sapindales</i>
Familia:	<i>Burseraceae</i>
Tribu:	<i>Protieae</i>
Género:	<i>Protium</i>
Especie:	<i>P. asperum</i> STANDL.





- **Carreto.** (*aspidosperma sp* – *Apocynacea*).

**Otros nombres:** Cumala, Tanfusco, Vivi (*Serranía de San Lucas- Costa Norte de Colombia*), Castillo Redondo (*Costa pacífica de Colombia*), Carreto (*Departamento del Magdalena – Colombia*).

**Características:** El color de la madera del Carreto es amarilla, es empelada en ebanistería y en construcción de forjados. En Barranquilla (*Colombia*), esta madera es popular para manufactura de los cabeceros de las camas, candelabros, y otros objetos ornamentales, que son tallados en Carreto. Igualmente es empleado en la industria naval por su dureza y resistencia a los cambios de clima. El Carreto es un árbol se emplea asiduamente en la reforestación en zonas de climas cálidos.

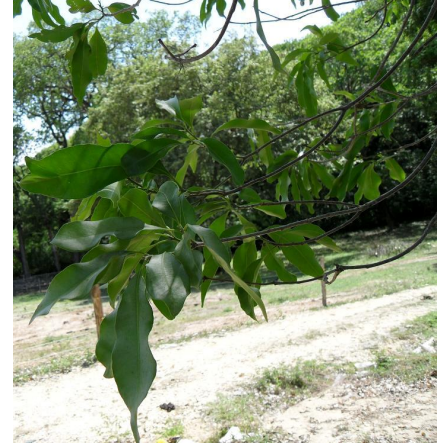
Es un árbol de crecimiento lento. Los árboles de Carreto cuando se encuentran en zonas de pastos de ganado vacuno, es utilizado por los toros para darse tropezones con el las cuernas.

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.

## CARRETO (*Aspidosperma*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Asteridae</i>
Orden:	<i>Gentianales</i>
Familia:	<i>Apocynaceae</i>
Subfamilia:	<i>Rauvolfioideae</i>
Tribu:	<i>Alstonieae</i>
Género:	<b><i>Aspidosperma</i></b>



- **Ceiba Bruja.** (*Ceiba pentrandra* - *Bombacacea*).

**Otros nombres:** Ceiba bonga, Ceiba de Lana, Samaoma (*Brasil*), Toboidiche (*Bolivia*), Ceibon (*Nicaragua*), Pachote (*México*).

**Características:** Se encuentra desde Méjico hasta el Ecuador, atraviesa todos los climas tropicales: húmedo, semihúmedo, seco cálido y pluvial. Es de talla gigantesca. Su corteza esta tiene grandes espinas y produce una resina aromática.

**Propiedades medicinales:** La infusión de su corteza suaviza el cabello reseco, este mismo cocimiento después del parto hace expulsar la placenta a las vacas, igualmente hacen desaparecer las hernias umbilicales,

**Historia:** Los conquistadores españoles tenían la costumbre de fundar las ciudades en torno a árboles grandes, por eso, muchas ciudades fueron construidas en torno de árboles de Ceiba. Los indígenas guajiros, utilizaban la madera del árbol de la Ceiba, para la fabricación de utensilios de cocina, canoas, tambores y elementos rituales. Las canoas eran curadas y calafateadas para evitar la putrefacción de la madera.

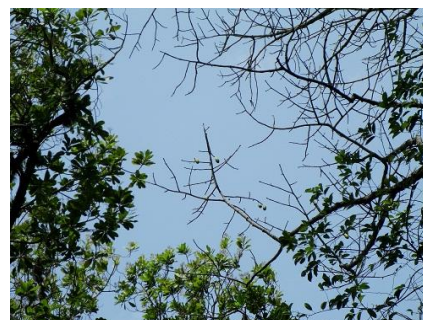
Antiguamente los frutos de la Ceiba, se usaba como materia prima para los colchones y muebles de las embarcaciones, debido a que la lana, por la humedad adquiriría mal olor. Actualmente esto ha sido reemplazado por productos y materiales sintéticos.

**Calidad del papel:** La Ceiba Bruja, produce una fibra rojiza, que se deslíe fácilmente. La variedad de Ceiba blanca, produce un papel de una óptima calidad para la elaboración de un papel blanco y fino, debido a la fineza y gran resistencia de sus fibras.

## CEIBA BRUJA (*Ceiba Pentandra*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Dilleniidae</i>
Orden:	<i>Malvales</i>
Familia:	<i>Malvaceae</i>
Subfamilia:	<i>Bombacoideae</i>
Género:	<i>Ceiba</i>
Especie:	<b><i>Ceiba pentandra</i></b> (L.) GAERTN.



- **Cobalonga.** (*Thevetia Veritolia* - *Apocynaceae*).

**Otros nombres:** Cabalonga, Camachi, Cachimolido, Jagua de Gato, Cajón de Cabrito.

**Características:** Muy utilizado por los yerbateros Callahuayas del Perú, como veneno. su jugo lechoso produce nauseas.

**Propiedades medicinales:** La tintura de sus almendras es utilizada para los dolores reumáticos.

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.

- **Clavellino.** (*Delonix Regia*, *Clavelino Enterolobum sp.* - *Mimosaceae*).

**Otros nombres:** Flor de Pavo, Acacia de Girardot, Flor de Angel, Flomboyán (*Colombia*), Guayabo (*Guatemala*), Flor de Fuego (*Centroamérica*).

**Características:** Es un árbol que se encuentra en parques, calle y plazas de climas cálidos, debido a su belleza y rápido crecimiento. Los Clavellinos mas comunes son los de color amarillo y naranja.

**Propiedades medicinales:** Sus hojas se emplean como purgante, tiene cualidades abortivas.

**Calidad del papel:** De sus fibras extraídas de la corteza, se obtiene un papel de buena calidad, de un color siena tostada.



CLAVELLINO (*Caesalpinia pulcherrima*)

**Taxonomía**

Superreino:	<i>Eukaryota</i>
Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Rosidae</i>
Orden:	<i>Fabales</i>
Familia:	<i>Fabaceae</i>
Subfamilia:	<i>Caesalpinioideae</i>
Tribu:	<i>Caesalpinieae</i>
Género:	<i>Caesalpinia</i>
Especie:	<b><i>Caesalpinia pulcherrima</i></b> (L.) Sw.



- **Cola de Caballo.** (*Equisetum giganteum* - *Criptogamaceae*).

**Otros nombres:** Canutillo (*Colombia*), Cacallinho (*Brasil*), Hierba del Platero (*Chile*).

**Características:** Es un árbol que se encuentra en lugares húmedos, pertenece a una especie flora de carbonífera.

**Propiedades medicinales:** La parte ocre de la Cola de Caballo, se utiliza como diurético y antihemorrágico.

**Calidad del papel:** El material obtenido de su corteza, es una fibra larga, rígida pero flexible.

## COLA DE CABALLO (*Equisetaceae*)

### Taxonomía

Reino: *Plantae*

Clase: *Equisetopsida*

Subclase: *Equisetidae*

Orden: *Equisetales*

Familia: *Equisetaceae* (familia nº 4)

Género: *Equisetum*



- **Guandul.** (*Cajanus indieus* - *Papilionacea*).

**Otros nombres:** Chicharos de paloma, Carabelillos, Guiconcha (*Venezuela*), Timbolillos (*Costa Rica*).

**Características:** Chicharos equivale a frijoles en Centroamérica, de ahí su nombre. Es una planta alimenticia y de forraje que mejora el suelo.

**Propiedades medicinales:** Los frutos inmaduros son útiles para aliviar dolencias del hígado y el riño.

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.

## GUANDUL (*Cajanus cajan*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Fabales</i>
Familia:	<i>Fabaceae</i>
Subfamilia:	<i>Faboideae</i>
Tribu:	<i>Phaseoleae</i>
Subtribu:	<i>Cajaninae</i>
Género:	<i>Cajanus</i>
Especie:	<b><i>Cajanus cajan</i></b> (L.) HUTH



- **Guamo.** (*Inga spurea- guaternata* - Mimosaceae).

**Otros nombres:** Guamo Belveo, Guamo Arroyero.

**Características:** En lengua náhuatl "*árbol de pie torcido*". Árbol de 4 a 15 m de altura, 1 a 6 dm de diámetro. Copa redondeada, umbelada. Corteza exterior castaña, la interna es rojiza o rosada. Hojas paripinnadas, alternas, 5 a 9 pares de folíolos de 3-17 cm x 2-4 cm. Pecíolos de 0,3-2 cm de largo, alados; raquis alado. Posee glándulas interfoliolares, sésiles, forma de olla. Fruto legumbre (*vaina*), cilíndrica, de 8-18 cm de largo, verdosas, y amarillentas al madurar. el Guamo en Colombia es empleado para dar sombra a los cafetales, además de ser un buen receptáculo para los parásitos.

**Calidad del papel:** De la corteza del Guamo se obtiene una fibra flexible, de buena calidad para producir papel.



## GUAMO (*Inga spuria*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Fabales</i>
Familia:	<i>Fabaceae</i>
Género:	<i>Inga</i>
Especie:	<i>Inga spuria</i>



- **Guasimo.** (*Guasumia olitifolia* - *Sterculiaceae*).

**Otros nombres:** Gaulote (*Centromérica*), Tablote; Majagua de Toro, Agüiche (*México*), Chicharon (*El Salvador*), Guasimo Blanco (*Venezuela*), Balainas (*Perú*), Cabeza de Negrito (*Panamá*),

**Características:** Su madera se usa para poste de de cercados en el campo, igualmente como cerca viva y de sombrío para el ganado. Es un árbol abundante en las orillas del río Magdalena (*Colombia*). En el departamento del Valle (*Colombia*), podemos encontrar numerosos Guacimos, que son empleados como cortafuegos, para proteger los cultivos de Caña de Azúcar. La corteza del Guacimo emana un mucílago cristalino que desprende fácilmente con el agua. Este mucílago cristalino era empleado por los campesinos para afeitarse y peinarse (*gomina*),

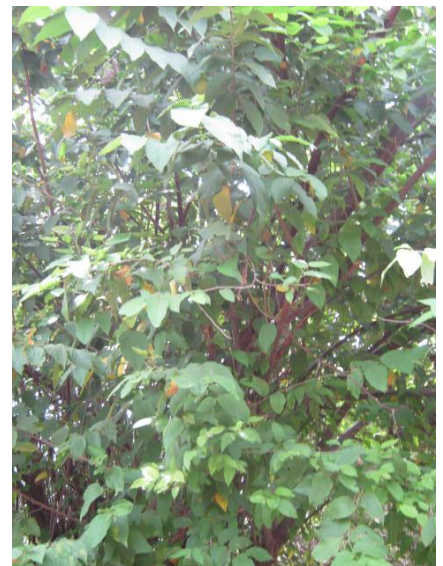
**Propiedades medicinales:** Mejora las contusiones.

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.

## GUASIMO (*Guazuma ulmifolia*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
Subreino:	<i>Tracheobionta</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Subclase:	<i>Dilleniidae</i>
Orden:	<i>Malvales</i>
Familia:	<i>Malvaceae</i>
Subfamilia:	<i>Byttnerioideae</i>
Tribu:	<i>Theobromeae</i>
Género:	<i>Guazuma</i>
Especie:	<b><i>G. ulmifolia</i></b> LAM.



- **Higuerón.** (*Ficus glabratca* - *Moracea*).

**Otros nombres:** Caucho Menudo o Menudito, Matapalo

**Características:** Propio de climas secos.

**Propiedades medicinales:** La higuera sirve contra los gusanos intestinales y la anemia tropical.

**Historia:** Cierta alcalde del pueblo de Teorama, pueblo del departamento de Norte de Santander (*Colombia*), ordenó destruir los árboles del Higuerón, en su municipio, porque la encontró culpable de crear pitos, los pitos son insectos causantes de fiebres

**Calidad del papel:** El papel obtenido de la fibra de la corteza del Higuerón es de buena calidad, con el único inconveniente, que e debe extraer gran cantidad de corteza para sacar una hoja de papel, debido a la escasez su fibra procedente de la corteza.



## HIGUERON (*Ficus aurea*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Eudicotyledoneae</i>
Orden:	<i>Rosales</i>
Familia:	<i>Moraceae</i>
Género:	<i>Ficus</i>
Especie:	<b><i>F. aurea</i></b>



- **Maguey.** (*Motuas, foureroya sp. - Amaribidaceae*).

**Características:** Es un árbol ornamental, de zonas desérticas. se encuentra en lugares públicos comúnmente.

**Propiedades medicinales:** Quemando el tallo del Maguey y haciéndoles oler, a ovejas y gatos, se curan de los catarros, igualmente el humo producido por su quema, espanta al mosquito del ganado.

**Calidad del papel:** Del Maguey se obtiene una fibra rígida, larga y muy resistente, sin mayores cualidades para hacer papel, se puede emplear como textura y volumen al combinarla con otras fibras.



## MAGUEY (*Agave*)

### Taxonomía

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Liliopsida</i>
Subclase:	<i>Liliidae</i>
Orden:	<i>Asparagales</i>
Familia:	<i>Agavaceae</i>
Subfamilia:	<i>Agavoideae</i>
Género:	<i>Agave</i> L. 1753



- **Majagua.** (*Heliocapus papayennesis* - *titiaceae*).

**Otros nombres:** Majaguo, Majao, Balso, Pestaña de Mulo.

**Características:** es un árbol de tronco recto, hojas anchas y verdosas, y flores grandes en forma de trompeta con cinco o más pétalos. La flor cambia de color al madurar, de brillante amarillo a anaranjado, rojo y finalmente carmesí. Su denominación en griego de "*Heliocapus*" que significa "*fastoso*", debido a la semejanza de su fruto al sol. Es un árbol que se caracteriza por tener una buena sombra, de su fibra se hacen cordeles. Se encuentra localizado desde los 0 metros, hasta los 800 metros sobre el nivel del mar.

**Calidad del papel:** Las fibras obtenidas de su corteza, son flexibles y rígidas, y se produce un papel de buena calidad.

MAJAGUA (*Hibiscus elatus*)

**Taxonomía**

Reino: *Plantae*

División: *Magnoliophyta*

Clase: *Magnoliopsida*

Subclase: *Dilleniidae*

Orden: *Malvales*

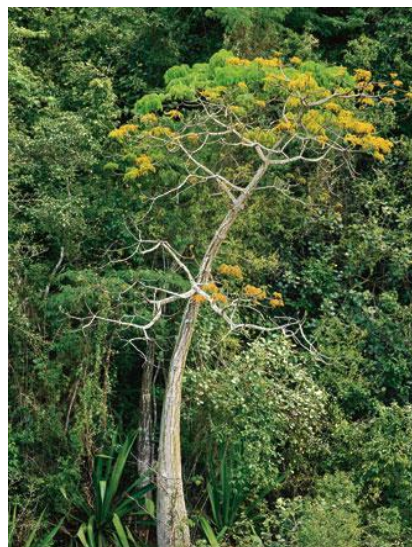
Familia: *Malvaceae*

Subfamilia: *Malvoideae*

Tribu: *Hibisceae*

Género: *Hibiscus*

Especie: *H. elatus*



- **Ollita de Mono.** (*Iecythis Magalenenica* - *Lecitidiaceae*).

**Otros nombres:** Klakeralh, sapucaia - pilao (*Brasil*).

**Características:** Es un árbol de fácil germinación. la estructura de su tronco y la forma de su madera permite emplearse para reforestar el campo. Al ser su madera homogénea y muy resistente al estar expuesta al agua (*no le ataca los gusanos*), es usada en la construcción de diques, muelles y esclusas.

**Historia:** Termino de Ollita de Mono, vienen precedido de que su fruto tiene una fuerte consistencia en su parte exterior y tiene la forma de una olla pequeña, los monos que habitan en sus ramas, emplean este fruto, vaciando el interior, para utilizarlo como recipiente, para coger agua en temporada de lluvia.

**Calidad del papel:** El papel obtenido del árbol de la Ollita de Mono es de gran calidad, debido a que su fibra es delgada, flexible, y es de fácil manejo en el momento de manipularla en la malla empleada en la fabricación de la hoja de papel.



## OLLITA DE MONO



- **Papayuelo.** (*Jacaralia dijitata* - *Carllaceae*).

**Otros nombres:** Papayo Silvestre, Lechosa.

**Características:** Es un árbol nativo de América tropical. Crece hasta los 10 metros de altura, y es fructífero en gran parte de año.

**Propiedades medicinales:** La leche del Papayuelo, pulverizada constituye la papaina que es una **enzima** que pertenece a una familia de proteínas relacionadas, que incluye endopeptidasas, aminopeptidasas, dipeptidil peptidasas y otras enzimas con actividades tanto exo-peptolíticas como endo-peptolíticas. La papaina tiene propiedades similares a la pepsina.

**Calidad del papel:** La fibra del Papayuelo, es larga y flexible, pero poco manejable en la malla de soporte para hacer la hoja de papel.



PAPAYUELO (*Vasconcellera pubescens*)

**Taxonomía**

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Brassicales</i>
Familia:	<i>Caricaceae</i>
Género:	<i>Vasconcellea</i>
Especie:	<b><i>V. pubescens</i></b> A.DC.



- **Piñón orejero.** (*Entecolobium Cydocorpum* - *Mimosaceae*).

**Otros nombres:** Dormilón, Piñón de Oreja, Oreja, Carito.

**Características:** El Piñón es de los árboles mas grandes de la selva húmeda, puede llegar a crecer hasta los 30 metros de altura 2 metros de diámetro. Su madera se utiliza en la fabricación de canoas. debido a su rápido crecimiento es ideal para reforestar zonas desforestadas.

**Calidad del papel:** Sus fibras son inestables para fabricar papel.

PIÑÓN DE OREJA (*Enterolobium cyclocarpum*)

**Taxonomía**

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Fanerógama Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Fabales</i>
Familia:	<i>Fabaceae (leguminosa)</i>
Subfamilia:	<i>Mimosoideae</i>
Tribu:	<i>Ingeae</i>
Género:	<i>Enterolobium</i>
Especie:	<b><i>Enterolobium cyclocarpum</i></b> (JACQ.) GRISEB. 1860



- **Sangro.** (*Uamia sp* - *Gutiferaceae*).

**Otros nombres:** Punta de Lama, Careteo, Papamo, Caimito, Achiotillo, Sangregado.

**Características:** El árbol de Sangro produce una madera de gran calidad, es empleado en la construcción y en carpintería. tiene una corteza robusta y firma, al extraerla expulsa una resina de color rojiza como la sangre de donde proviene su nombre.

**Calidad del papel:** Del árbol de Sangro se obtiene una fibra muy delgada, flexible y de fácil manejo, características que hacen que se produzca un papel de gran calidad y resistencia.

Carlos Meneses Rueda

## SANGRO



- **Solera.** (*Cardia sp* - *Boraginaceae*).

**Otros nombres:** Macora, Portillo, Canaleto (*Magdalena medio* - *Colombia*), Moho, mo (*departamentos Cundinamarca y Tolima* - *Colombia*)

**Características:** La solera es un árbol de zonas de clima tropical, seco y húmedo.

**Calidad del papel:** La fibras obtenidas de árbol Solera, es rigida e inestable, es buena para originar texturas.



- **Sietecueros.** (*Machacrium Capote- Meliaceae*).

**Otros nombres:** Capote, Quebrolo, Chiflador (*porque su madera cruje al ser quemada*).

**Características:** Su fruto se caracteriza por ser una legumbre plana en forma de machete. Su madera es dura y pesada, se utiliza para hacer durmientes.

**Calidad del papel:** La fibra de la corteza del Sietecueros es rígida y larga, se presta para realizar textura, al combinar con otras fibras obtenidas de otros árboles, más estables.

## SIETECUEROS (*tibouchina lepidota*)

Reino:	<i>Plantae</i>
División:	<i>Magnoliophyta</i>
Clase:	<i>Magnoliopsida</i>
Orden:	<i>Myrtales</i>
Familia:	<i>Melastomataceae</i>
Género:	<i>Tibouchina</i>
Especie:	<i>Tibouchina lepidota</i>



- **Yaya.** (*Gualtera sp.* - *Anonaceae*).

**Otros nombres:** Cargadero, Solera (*Colombia*), Espintana negra (*Perú*), Pindaiba (*Brasil*).

**Características:** La Yaya es un árbol que se encuentra desde México a Perú. por su dureza es empleado por los campesinos para hacer los mangos para su herramientas.

**Calidad del papel:** La calidad de la fibra extraída de la corteza de la Yaya es rígida, flexible y larga.

Aparte de los árboles anteriormente mencionados, también se realizaron pruebas en los siguientes árboles y se obtuvieron hojas de buena calidad, pero no se halló información, a parte del nombre dado por los lugareños:

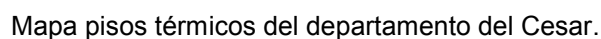
- Bicoco.
- Culo de Mujer.
- Chisca.
- Chibobo.
- Guamacho.
- Peregüetano.
- Totumo.
- Zula.

Arboles que su líber no permite extraer fibra para obtener papel de calidad:

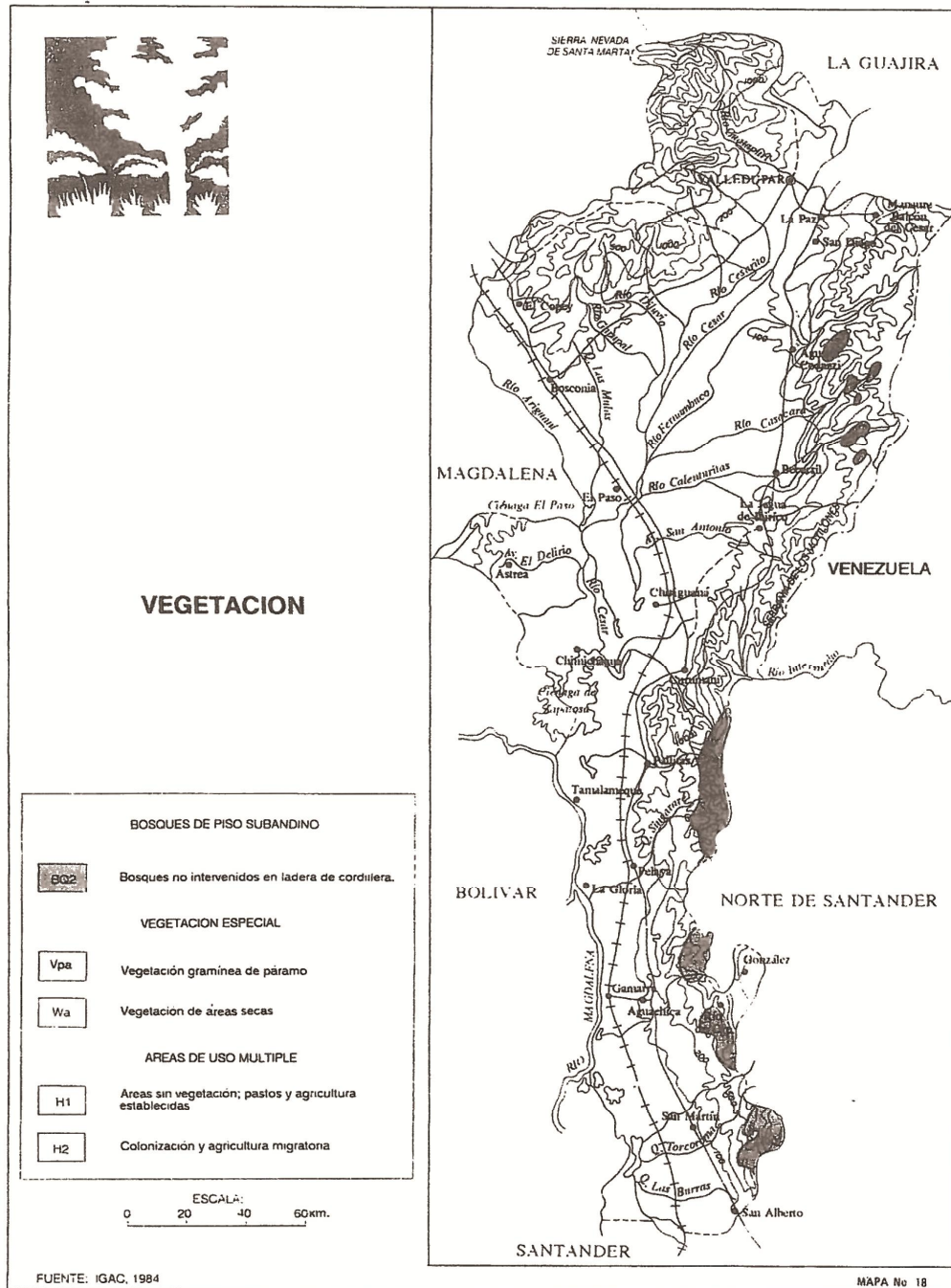
- Aceituno (*Humiriastium Colombienses* - *Humirlaceae*).
- Barba de Chivo (*Tillanelisia Usneades* - *Bromellaceae*).
- Barbatusco o Cantagato (*Erythrina Pisano*).

- Cotoprí.
- Crespín (*Protium - Carama*).
- Espada de Bolívar (*Espadero - Myrsinaceae*).
- Guarumo (*Cecropia Sciadophyllum - Myrtaceae*).
- Guayabo Arrayán (*Myrearia - Myrtaceae*).
- Higo Amarillo (*Ficus padilla*).
- Indio Viejo (*Vermonia Sp. - Compositae*).
- JOBO (*Spondias Mombis - Anacardiaceae*).
- Mantequilla (*Sapium Sp. - Euphorbiaceae*).
- Menudito (*Mycea Sp. - Apounaceae*).
- Mortiñop (*Ramofolia Sp.*).
- Patavaca (*Balohinina Ungalata*).
- Polvillo (*Tabebula elugandu - Bignoniaceae*).
- Pomarosa (*Jambosa Vugaris - Mirtaceae*).
- Rampacho (*Rapabarbo clusias - Clusiaceae*).
- Resbalamono.
- Tuno (*Miconia Chrysophylla - Melastomataceae*).
- Trupillo (*Prosopis Juliflora - Mimosaceae*).
- Uvito (*Codiandentata - Boraginaceae*).
- Varoblanco (*Triplaris - Palygonoceae*).









Mapa de la vegetación existente en el departamento del Cesar.



Mapa posición geográfica de municipios del departamento del Cesar.

### **7.7. Anexo 7. Obras: Los "Des-c-chables". (Memoria documental).**

En Colombia, en la década de mediados de los ochenta, anunciaba una propaganda publicitaria, que hacía referencia a unos vasos de plástico, en ella se observaba a una persona que al terminar de consumir un café, enseñaba el vaso hacia el público y decía la frase "*desechable*" y a continuación destruía el vaso y lo arrojaba a la cesta de la basura.

Esta publicidad con el tiempo, comenzó a definir una clase de persona, que deambulaban por las calles de las grandes ciudades colombianas, personas que por su condición de vulnerabilidad viven en la indigencia, en su mayoría son niños y niñas que se organizan en grupos, a estos niños y niñas, se les denominaban de manera despectiva "gamines" y cartoneros (*personas que subsisten del reciclaje*).

El término "*desechable*" comenzó a emplearse y a formar parte de manera cotidiana del léxico popular, para denominar a las personas, que por uno u otro motivo les ha tocado esa vida de marginados sociales, parias de una sociedad de consumo salvaje, educados por los medios de comunicación, en especial por la televisión.

Identificar a estas personas de manera violenta, con un término asociado a los que se desecha con facilidad, como son los vasos desechables, determinando de una forma despectiva y cruel, el valor de sus vidas, asociándola y comparándola sus vidas, a un producto de desecho dentro de la sociedad, ejerciendo juicios de valor, de una sociedad que ha perdido sus valores éticos y

morales, debido a la falta de tolerancia y respeto hacía el otro, el diferente, a su prójimo.

Este Serie de trabajos de los "*Des-c-chables*", quiere irónicamente satirizar, a esos medios de comunicación, que aparte de atomizar nuestra voluntad, la dirigen, enunciándoles que hacen parte de ella, y señalándoles que también son desechables, a demás de no ser reciclables, aunque en termino últimamente que escucha cada vez con más frecuencia, cuando una persona cambia o transforma su actividad.

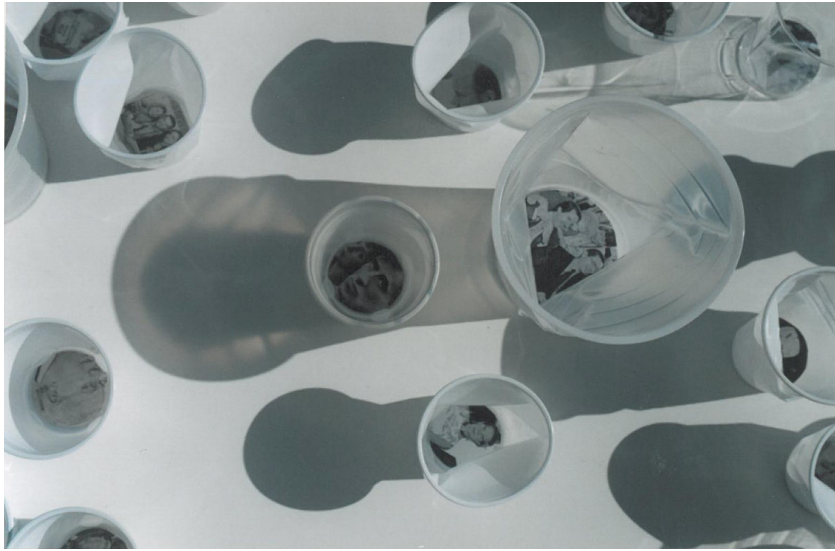
Manejo imágenes de personajes de la política (*de la doble moral y ética*) y la televisión (*la estulticia y estupidez de los personajes de la farándula, el deporte como el futbol, etc.*), que igualmente hacen parte integrante de los productos desechables de consumo masivo.

Para dar esa idea de los efímero e inútil, se empleo los vasos desechables, en cuyo fondo se ubicó imágenes de personajes protagonistas pertenecientes, a estas esferas de los medios de consumo masivo, que por su imagen y actitud son fácilmente identificables por todos, aunque sea una persona ajena e inexperta y este alejada de estas actividades. Las imágenes de estos personajes obtenidas de recortes de periódicos y revistas, se pegan en el fondo de los vasos de plástico blanco, luego se montan estos vasos sobre un muro blanco, la distribución de los vasos se hacen de manera irregular, sin orden específico, en un espacio de 200 cm x 200 cm aproximadamente. Al pegar los vasos se aplastan con un golpe seco sobre la boca del vaso, quedando el vaso de forma irregular, dejando al descubierto la imagen.

En la conformación de la instalación se dejan vasos sin aplastar, para incitar a que algún espectador se desinhibido, pueda aplastar su fetiche o personaje que ha sido mitificado por los medios masivos de comunicación, y dar la sensación en ese instante, que ese personaje deja de ser intocable. No como un hecho violento, sino como un hecho de exorcizar lo efímero y banal de lo que nos vende los medios masivos de consumo. Al reproducir esas imágenes no se desea reivindicar nada, solo hacer de las imágenes un juego de concienciar nuestra memoria de ciudadanos y de respeto a la diferencia del otro.

Igualmente, de una manera u otra esta obra de los "*des-c-chables*", se recicla así misma constantemente, debido a que, a medida que cambian los personajes, cambia la obra, ya que como producto de masas, es un producto inestable y efímero.

7.7.1. Obras: Los "*Des-c-chables*". (Memoria fotográfica).



De la serie: Los "*Des-c-chables*" (detalle).



De la serie: Los "*Des-c-chables*" (detalle).





De la serie: Los "*Des-c-chables*" (*detalle*).



De la serie: Los "*Des-c-chables*" (*detalle*).



De la serie: Los *"Des-c-chables"* (detalle).



De la serie: Los *"Des-c-chables"* (detalle).



De la serie: Los "*Des-c-chables*" (*detalle*).



De la serie: Los "*Des-c-chables*" (*detalle*).

## CONCLUSIONES.

*En cierta ocasión se quejaba un discípulo a su Maestro.  
“siempre nos cuentas historias, pero nunca nos revelas su  
significado”*

*El Maestro le replicó: “¿Te gustaría que alguien te ofreciera  
una fruta y la masticará antes de dártela”<sup>1</sup>.*

Este trabajo investigativo “*El juego de los sentidos, un pretexto para divertirse*”, me ha permitido llegar a la conclusión, de que cada faceta que experimenta y ha experimentado el ser humano, a lo largo de su existencia, está llena de un sinnúmero de etapas o faces, que se enriquecen constantemente. Etapas que se han dado y se dan, tanto en nuestra historia reciente, como pasada, como seres individuales y comunitarios, integrantes y organizadores de nuestro mundo circundante, y es mediante el juego embriagador, que el ser humano percibe a través de la sensibilidad de los sentidos (*tacto, gusto, visión, audición y olfato*), donde desarrolla, evoluciona y forma, el carácter del humanizar, haciéndose partícipe de la naturaleza, cuyo resultado es producto de crear una consciencia sensible en el ser humano, consciencia surgida y nacida por medio de factores, tanto físicos (*formas expresivas plásticas*) como mentales (*imaginarias*), que han hecho parte integral en el transcurso histórico de la transformación de nuestra educación como seres sensibles.

La educación, es el acto de fortalecer al ser humano tanto, a nivel racional, intelectual, emocional y sensible, manifiesto en el actuar de nuestras acciones a cada instante, al hacernos conscientes de nuestra naturaleza humana sensible, mediante nuestra experiencia percibida por medio de los sentidos.

---

<sup>1</sup> Come tú mismo la fruta. El canto del pájaro. Anthony de Mello. Pág. 14.

Experiencia adquirida y cimentada en el “*acto de jugar*”, que es en última el goce estético. El “*acto de jugar*”, encierra elementos y componentes enraizados y cimentados de vivencias percibidas y vividas, que allanan en la memoria el recuerdo, que subyace como preámbulo del recordatorio.

El recuerdo, la memoria emerge como un eje primordial del entendimiento e identificación con el otro, y es en la búsqueda de puntos de encuentro, donde se crea el hecho comunitario, que en última fortalece y enriquece el sentido de comunicación con ese otro (*vida en comunidad*). Esta vida en comunidad, está enraizada desde su origen en el conocimiento de nuestro semejante, parte esencial en nuestra creación de códigos, signo y símbolos, que nos identifican con ese otro. Estos factores (*códigos, signo y símbolos*) nos hacen partícipes con el otro, por medio de la palabra (*lenguaje*), fundamento esencial en el “*juego comunicativo*”, que ha sido organizado y potenciado por nuestro sentido de compenetración, entre la naturaleza y el desarrollo de nuestra vida cotidiana.

Desde el principio de los tiempos, el ser humano es eje y motor de la condición de humanizar nuestro mundo circundante (*nihilismo, la metáfora*), y que es mediante este humanizar cuando el humano se hizo sensible, y en esa búsqueda de su sensibilidad encontró la manera de expresarse, a través de manifestaciones corporales, vocales, literarias, etc., expresiones que han llenado su día cotidiano de formar, colores y expresiones, para enriquecer y embellecer; a la vez, que impregnar de misterio y simbología, los actos que trascienden y están marcados por un hecho en particular (*fiestas ceremoniales*,

*como: nacimientos matrimonios, entierros, etc.*), todo ello fruto del “*lenguaje*”, la palabra, la metáfora, como un hecho de creación.

Por ello deseo concluir, que el “*acto de comunicar*”, como elemento esencial de la experiencia creativa, el surgimiento de la palabra (*el nombrar*), el lenguaje (*la metáfora, el humor y otras expresiones humanas*), permiten a través del goce, la experiencia lúdica, que en última impulsa y genera la experiencia creativa de ver, percibir y sentir el alma sensible, que alimenta la existencia humana, mediante los sentidos, teniendo su máxima expresión en el arte.

De esta manera, el juego como goce, a permitido a los seres humanos construir, por medio manifestaciones entronizadas en lo lúdico, a la vez que simbólico, las diferentes manifestaciones culturales y sociales que nos identifican ante los otros, sin perder nuestra naturaleza humana.

A medida que he ido terminado cada uno de los capítulos que componen esta tesis, me ha llevado a pensar, que el ser humano está lleno de un sinnúmero de posibilidades que enriquecen nuestra sentir y percibir el mundo sensible que nos rodea, que cada paso que damos desde que nacemos esta llenos de experiencias de realidad y fantasía, y que cada uno de nosotros es un ente individual, capaz de realizar cosas que creemos que no somos capaces de hacer, y que esas barreras que nos estancan las podemos vencer, ya que tenemos la capacidad y la fortaleza esencial como seres capaces de construir mundos de la nada, que podemos pensar y analizar cada uno de nuestro actos, y es por medio del pensar, donde encontramos nuestra posibilidades y realidades. Nuestro sentido de la vida, no es solo el de sobrevivir, tenemos esa cualidad sensible que nos hace ver la naturaleza de las cosas con otra mirada



más allá de lo meramente utilitario, buscamos el sentimiento de belleza y placer, que percibimos cuando aprendemos a “*jugar*” y es a través del jugar con nuestros sentidos, en donde el ser humano se humaniza, a la vez, que se hace divino.

## GLOSARIO.

*"la letra muerta de la escritura no puede ser atribuida al ser de la obra de arte, sino sólo la palabra resucitada (hablada o leída). Pero solo el paso por su caída en la escritura le da a la palabra la transfiguración que puede llamarse su verdad<sup>1</sup>".*

- **ABSTRACCION:** Actitud de la mente que busca la esencia de una cosa para formular un concepto. Según Worringer – *"el afán de abstracción se halla en el origen de todo arte"*.
- **AGUAMANIL:** Jarro o vasija de pico para el agua de lavase las manos.
- **ALDABON:** Asa grande de arca, caja etc.
- **ALCOHOL ISOPROPILICO:** se obtiene del tratamiento del propileno con ácido sulfúrico e hidrólisis.
- **ALUMBRE:** Sal blanca y astringente, es un sulfato doble de alúmina y potasa.
- **AMATE:** (*En náhuatl: ámatl*). Árbol de la familia de las moráceas, del que hay cerca de cien especies, con hojas simples y alternas, que crece en América Central y México; su savia se utiliza como laxante y de la corteza de una de sus especies se hace papel, el cual se denomina *"papel amate"*.
- **AMONIACO:** Gas compuesto de ázoe e hidrógeno, que, en disolución acuosa, sirve de base para ciertas sales.
- **ANHIDRITA:** Roca parecida al yeso, formada por un sulfato de cal anhidro.

- **ARCILLA:** Mezcla de sílice y alúmina que, empapada en agua, se hace muy plástica, propiedad que pierde al deshidratarse, contrayéndose y adquiriendo dureza y consistencia.
- **ARTE CINÉTICO:** Término que designa la tendencia del arte que incorpora movimientos, ya sea real o aparente (*mediante los efectos de la luz*), en el espacio de la obra artística. Entre las primeras realizaciones de arte cinético destacan las experiencias ópticas de Duchamp, Gabo, Pevsner, Moly-Nagy y las esculturas que se movían gracias a motores incorporados a sus estructuras o por medio del aire como las móviles realizados por Calder.
- **ARTES DECORATIVAS:** denominación que engloba todas las artes aplicadas y también la pintura, la escultura, etc., si su finalidad es meramente ornamental o decorativa.
- **ARTES INDUSTRIALES:** Denominación que se aplica a las artes cuya finalidad es dar aspecto y contenido artístico a objetos, vestidos, viviendas, etc,. Uniendo la intención decorativa a su fabricación industrial. Debe haberse concebido considerando simultáneamente su finalidad práctica y su aspecto final. En la actualidad suele aplicarse a las artes con sistemas industrializados de producción.
- **ATAURIQUES:** (*Elementos de animales árabes*) Elemento decorativo de origen árabe y de temática vegetal muy estilizado. Característico del arte musulmán.

---

<sup>1</sup> Arte y verdad de la palabra. Hans-Georg Gadamer. Pág. 30.

- **BAGAZO:** Residuo de la caña del azúcar, de la uva. Sirve como fibra para elaborar el papel artesanal.
- **BARROCO:** (Quizás del mismo origen que *barrueco* del S. I, *Verruca*, *verruca*). Término en el siglo XIX con carácter despectivo para designar un estilo iniciado en Italia en relajación del renacimiento. Con preferencia el manejo de las líneas curvas, escorzos, composiciones en diagonal, claro oscuro y el trompe-l'oeil. Se desarrolló en el siglo XVII.
- **BELLAS ARTES:** termino que se aplica a las artes no utilitarias en contraposición a las artes decorativas y a las aplicadas: Integran la arquitectura, la pintura, y la escultura y se extiende a la música y a la poesía.
- **BENTONITA:** Arcilla coloidal (*silicato de aluminio*) que contiene montmorillonita, existen dos clases: bentonita sódica, que contiene gran capacidad de esponjamiento en agua. Bentonita cálcica, con insignificante propiedad de esponjamiento.
- **BORATO DE SODIO:** Cristales o polvos blancos; inodoro; d. 1,73 (20/4° C).
- **Uso:** vidrio, esmalte de porcelana, almidón y adhesivos, detergentes, herbicidas, fertilizantes, fotografía, blanqueadores, pinturas, fundente, anticongelante; materiales aislantes.
- **BORATO SÓDICO O BÓRAX NATURAL:** Se encuentra en las orilla de los lagos salinos y en los suelos alcalinos.

- **BRASERO:** Vasija redonda, con borde ancho y plano, en el cual se echa lumbre para calentar.
- **CELULOSA:** Sustancia orgánica, insoluble en el agua, que forma la membrana envolvente de las células vegetales.
- **CERA:** (*Del i. Cera*) Sustancia sólida segregada por las abejas para formar las celdillas de los panales. Es de color amarillo y blanquea con la luz del sol. Es una materia dúctil y maleable con el calor.
- **CINCELADO:** Arte de la orfebrería que consisten trabajar a base de menudos golpes de martillo sobre cincel para conseguir motivos ornamentales en relieve. A veces también para corregir las imperfecciones de otras técnicas como la fundición o el repujado.
- **CINCELAR:** Labrar con el cincel.
- **CODICE:** Libro manuscrito antiguo.
- **CONTRAREFORMA:** Movimiento desarrollado para defender la fe católica iniciado por San Ignacio de Loyola, su compañía y otras órdenes frente a la reforma protestante, que se materializó en el Concilio de Trento, convocada por el papa Pablo III, en 1542.
- **CUNEIFORME:** De forma de cuña. Dícese especialmente de la escritura de los sumerios, asirio, persas y medos.
- **CROMITA:** Mineral de cromo de hierro. Se encuentra generalmente en rocas ígneas ricas en magnesio y hierro.

- **CHAMOTA:** Masa cerámica refractaria, mezcla de arcilla y arena la cual una vez cocida y molida se emplea como desengrasante en las pastas cerámicas con el fin de reducir el encogimiento y la temperatura de cocción.
- **DEXTRINA:** Sustancia sólida, amorfa, de composición análoga a la del almidón, se usa en disolución como aglutinante.
- **EFIGIE:** (*Del i. Efigies*) término utilizado para significar la materialización de la imagen de una persona, con el carácter de retrato o la representación de imágenes de personas divinas o santos.
- **ENCÁUSTICA:** Pintura que se hace empleando colores mezclados con cera y se aplica en caliente. Tuvo su uso principalmente en la antigüedad.
- **ENCOLADO:** Pegar con cola. Proceso en el que el papel es untado de cola, para aumentar su resistencia.
- **ENLUCIDO:** Blanqueado para que tenga buen aspecto. Capa de yeso estucado u otra mezcla, que se da a las paredes de una casa con el objeto de obtener una superficie tersa.
- **EMBLEMA:** Jeroglífico o símbolo a cuyo pie escribe un lema o verso representación simbólica.
- **ENVIROMENTS:** (*voz inglesa, ambiente, entorno*) obra de arte tridimensional que crea un entorno espacial en el que el espectador penetra y participa de él. Por ello, el ambiente creado se transforma en una realidad que provoca una determinada reacción mental en el espectador. En este tipo



de obras se combina una multiplicidad de estímulos sensoriales que pueden ser auditivos, ópticos, olfativos, táctiles y cinéticos.

- **ESSEMBLAGE:** (*Voz francesa, ensambladura*) término que se refiere a obras de pintura o escultura, realizados a partir de objetos reales que son pegados o adheridos a un soporte o encajonados en un contenedor, presados de tan modo que se sostienen por sí mismos.
- **ESQUISTO o PIZARRA:** Roca homogénea, de grano muy fino, de color negro azulado, que se divide con facilidad con hojas planas y delgadas.
- **FIELTRO:** Tela hecha con lada prensada. Se utiliza para extraer la humedad de las hojas de papel artesanal.
- **FLUOSILICATO:** Sal del ácido fluosilícico  $H_2SiF_6$ . Líquido incoloro fumante. Ataca el vidrio y lo vidriado.
- **FLUOSILICATO DE ZINZ:** cristales blancos, d. 2,104; descompone al calentar, soluble en agua. Uso: hormigón endurecido; lavados ácido; conservador; agentes protectores contra polillas.
- **FLUOSILICATO DE MAGNESIO:** Polvo cristalino blanco eflorescente; d.1,788; descompone a  $120^{\circ}C$ ; soluble en agua. Uso: Cerámica; endurecedores de hormigón; impermeabilizaciones; agente antimoho; fundición de magnesio.
- **FRAGUAR:** Dicho de la cal, Yeso Argamasa, etc., llegar a trabar y a endurecer en la otra.
- **FUSIBILIDAD:** Que puede fundirse.

- **HAPPENING:** *(voz inglesa, acontecimiento)*. Manifestación artística en el que participan personas y objetos en una situación dada. El artista combina elementos de los medios expresivos de las artes visuales, de la música (sonidos diversos y ruidos) y del teatro (*diálogos y monólogos*) para provocar en el público una ración espontánea e intuitiva; en este contexto los términos tradicionales de “*artista*” y “*espectador*” se disuelven. El término fue acuñado por Allan kaprow en 1958 y abarca una gran diversidad de fenómenos artísticos. El happening se convierte como en un espectáculo vivencial, sin ningún guión ni ensayo previo y abierto a la intervención del azar, a diferencia del teatro y, por tanto, es único. De todos modos, aunque se producen situaciones espontáneas, el artista conduce la acción según un plan preconcebido en el que controla los mecanismos estimulantes.
- **ICONOGRAFIA:** *(Del gr. eikon, imagen y graphia, representación)*. Disciplina de la historia del Arte que sirve para descifrar la temática de una obra. El análisis iconográfico nos permite encontrar la fuente, origen, y la definición de un tema determinado, pudiendo estudiar su evolución y los cambios sufridos en su representación en las diferentes áreas culturales.
- **LATON:** Aleación de cobre y cinc de color.
- **MODELADO:** Se denomina a sí a la acción modeladora sobre la superficie maleable de un modelo, formado por barro o cera, que posteriormente será reproducida en cualquier material consistente, ya sea barro, bronce, mármol, etc.

- **MOLDE:** Pieza en hueco que reproduce en negativo la forma de una figura, de la cual copia mediante el procedimiento de vaciado. Los moldes pueden ser de escayola o a la italiana, de silicona o a la francesa, de materiales refractarios – para el caso del moldeado del metal fundido, de papel, cartón etc.
- **MORTERO:** tipo de adhesivo o agente de enlace que puede ser orgánico o inorgánico, blando y trabajable cuando es fresco pero que se transforma en un sólido y duro y no fusible con el tiempo, tanto por la acción hidráulica como por reticulación química. Los ingredientes principales de los materiales inorgánicos son el cemento, cal, sílice, azufre y silicato de sódico o potásico. Los mortero orgánicos se basan en varias resinas sintéticas (*epoxi, fenólica, poliéster y furano*) todos los tipos son resistentes a los ácidos. Algunos (*silicatos potásico*) son útiles hasta los 870° C, otros se usan para ladrillos de enlace resistentes a ácidos, techados, etc., para mampostería y para el revestimiento de equipos de reacción química.
- **MUCILAGO:** Sustancia viscosa que se encuentra en ciertos vegetales y tiene la capacidad de hincharse al entrar en contacto con el agua.
- **NICHO:** Cavidad en un muro, para colocar una estatua. En general es semiesférico.
- **OLVINO o peridoto:** Silicato de magnesita y hierro de color verde amarillento, que suele contraerse entre las rocas volcánicas. los cristales mas transparentes se emplean en joyería.

- **PATINA:** (*Del patina, fuente*) Capa de coloración verdosa que adquieren el bronce y el cobre con el paso del tiempo por efecto de la oxidación. Puede obtenerse artificialmente mediante ácidos amoniacales.
- **PH:** Coeficiente que indica el grado de acidez de un medio.
- **PEBETERO o perfumador:** Vaso par quemar perfumes, quemando materias olorosas.
- **READY-MADE:** (*voz inglesa, ya hecho, confeccionado*) expresión con la que Marcel Duchamp denominaba un tipo de obra inventada por él y que Consistía en tomar un objeto cotidiano que el artista alejaba de su contexto práctico habitual presentándolo como una obra de arte sin alterar su aspecto externo. Para Duchamp, los Ready-Made constituían un elemento de provocación más que de un objeto artístico en sí.
- **RENACIMIENTO:** Época que comienza a mediados del siglo XV, caracterizada por el estudio de la antigüedad clásica griega y latina.
- **ROCOCO:** (*del francés, rococo, forma jocosa de rocaille, rocalla*).Estilo artístico desarrollado principalmente en Francia, en la primera mitad del siglo XVIII, después del reinado de Luis XIV, como reacción a la solemne decoración barroca de la corte de Versalles.
- **ROMANICO:** Estilo arquitectónico que dominó Europa entre los siglos XI y XIII.
- **REVOCAR:** (*Del Latín revocare*). Incluir o pintar de nuevo por la parte que está al exterior de las paredes de un edificio u objeto .

- **SOLUCION CAUSTICA.** Es un Hidróxido de sodio usado en la industria en la fabricación de papel, tejidos y detergente. A temperatura ambiente es un sólido blanco cristalino sin olor que absorbe la humedad del aire (*higroscópico*). El hidróxido de sodio es corrosivo. Se utiliza generalmente en forma solida o como una solución de 50%.
- **SILICATO DE POTASIO.** Incoloro, masa anhidra, quebradiza o granular, soluble en agua únicamente a presión y temperatura elevadas. Uso: (*sólido*) fabricación de vidrio y material refractario; varilla para soldar, morteros para altas temperaturas, ligante en electrodos de carbonato de arco voltaico, detergentes, adhesivos.
- **SILICATO DE SODIO:** terrones de cristal verdoso soluble en vapor bajo presión; polvos blandos con varios grados de solubilidad. Uso: Catalizadores y gel de sílice; jabones y detergentes; adhesivos; tratamiento de agua; bloqueo y encolado de textiles y pulpa de papel. Tratamiento de minerales; solidificación de suelos; morteros i cemento impermeables.
- **SILICE:** Combinación de silicio con el oxígeno.
- **SULFATO:** Cuerpo resultante de la combinación del ácido sulfúrico con un radical mineral u orgánico.
- **ZIRCONIO:** Elemento metálico, se encuentra en formas de escamas cristalinas grisáceos, duras, brillantes o polvo amorfo.

## BIOGRAFÍAS.

*"Muchos de los que esperan a la puertas de su silencio interior ya han comprendido el mensaje de la sabiduría: desligarse de la ilusión terrenal, en esta breve vida, y destruir así la posibilidad de reencarnación<sup>1</sup>".*

**ADDISON**, Joseph. (1672-1719), Ensayista, poeta y político inglés, Se educó en la universidad de Oxford, donde se distinguió como un especialista en las épocas clásicas y posteriormente se convirtió en miembro del consejo de gobierno. Influyó enormemente en los gustos y opiniones del siglo XVIII inglés.

En 1699 comienza a prepararse para el servicio diplomático, para lo cual viaja por toda Europa. Escribió diarios de viaje, por ejemplo sobre Italia y también sobre la campaña inglesa, Con Richard Steele funda la revista *The Spectator* en 1711 También escribió para la publicación *The Tatler*. La reputación literaria de Addison alcanzó su punto más alto en 1713, cuando se estrenó en Londres su tragedia Cato. Fue traducida a diversos idiomas, y críticos tan influyentes como el escritor y filósofo francés Voltaire la consideró la mejor tragedia del idioma inglés. Sin embargo, en opinión de la mayoría de los críticos actuales, esta obra, artificiosa y nada teatral, fue valorada en exceso por los contemporáneos de Addison. La reputación literaria de Addison ha ido decayendo poco a poco desde su época, cuando era considerado, de modo general, el autor inglés más importante. Influyó en los gustos literarios del siglo XVIII, en parte al resucitar la menospreciada balada en sus ensayos de *The Spectator*. En la actualidad se le recuerda principalmente como uno de los

---

<sup>1</sup> Los Rubaiyat. Omar Khayyam. Pág. 15.



fundadores del ensayo familiar moderno y como un estilista de prosa refinada, graciosa y elegante. Los poemas de Addison actualmente se leen básicamente como un producto típico de su época, y sus obras dramáticas se representan muy raramente.

**ARGULLOL, Rafael.** (1949) es narrador, poeta y ensayista español. Catedrático de Estética y Teoría de las Artes en la Facultad de Humanidades de la Universidad Pompeu Fabra. Es autor de más de treinta libros en distintos ámbitos literarios. Entre ellos: poesía (*Disturbios del conocimiento, Duelo en el Valle de la Muerte, El afilador de cuchillos*), novela (*Lampedusa, El asalto del cielo, Desciende, río invisible, La razón del mal, Transeuropa, Davalú o el dolor*) y ensayo (*La atracción del abismo, El Héroe y el Único, El fin del mundo como obra de arte, Aventura: Una filosofía nómada, Manifiesto contra la servidumbre*). Como escritura transversal más allá de los géneros literarios ha publicado: *Cazador de instantes, El puente del fuego, Enciclopedia del crepúsculo, Breviario de la aurora, Visión desde el fondo del mar*. Recientemente, ha publicado *Moisès Broggi, cirugía, l'any 104 de la seva vida* (2013), *Maldita perfección. Escritos sobre el sacrificio y la celebración de la belleza* (2013) y *Pasión del dios que quiso ser hombre* (2014).

Ha estudiado Filosofía, Economía y Ciencias de la Información en la Universidad de Barcelona. Estudió en la Universidad de Roma, en el *Warburg Institute* de Londres y en la Universidad Libre de Berlín, doctorándose en Filosofía (1979) en su ciudad natal. Fue profesor visitante en la Universidad de Berkeley. Ha impartido docencia en universidades europeas y americanas y ha dado conferencias en ciudades de Europa, América y Asia. Colaborador

habitual de diarios y revistas, ha vinculado con frecuencia su faceta de viajero y su estética literaria. Ha intervenido en diversos proyectos teatrales y cinematográficos. Ha ganado el Premio Nadal con su novela *La razón del mal* (1993), el Premio Ensayo de Fondo de Cultura Económica con *Una educación sensorial* (2002), y los Premios Cálamo (2010) y Premio Ciudad de Barcelona (2010) con *Visión desde el fondo del mar*.

**ARNHEIM**, Rudolf. (1904), ensayista y psicólogo del arte alemán, considerado uno de los teóricos del cine más importantes de la primera mitad del siglo XX. Arnheim ha publicado innumerables escritos sobre teoría del cine y psicología del arte. Entre los más destacados están: *El cine como arte* (1932), *Arte y percepción visual* (1954), *Hacia una psicología del arte* (1966), *El pensamiento visual* (1969), *Arte y entropía* (1971), *La forma visual de la arquitectura* (1977), *El cine como arte* (1977) y *El poder del centro* (1983).

**BARBARI**, Jacopo de. (1445-1470-1515 ó 1516) pintor y grabador italiano. Conocido en Alemania como Jacob Welsh. Su estilo como grabador está relacionado con su posible maestro, Alvise Vivarini, y con Giovanni Bellini, pero tiene una cualidad lánguida que es personal. Aparte de Durero, la influencia de la técnica de Mantegna también aparece en lo que son probablemente sus grabados más antiguos. Los trabajos realizados en pintura son en su mayor parte retratos de grupos de medio cuerpo de figuras religiosas. Pintó un vivaz *Gorrión*<sup>10</sup> (*National Gallery de Londres*), que es probablemente un fragmento de una obra más grande. El bodegón *Perdiz, guante y un tornillo de balista* de la Alte Pinakothek (*Múnich*) bien pudo haber sido la cubierta o el reverso de un retrato. Es a menudo considerado el primer trampantojo a

pequeña escala desde la antigüedad, si bien un panel fragmentario pintado por otro veneciano, Vittore Carpaccio alrededor de 1490, tiene en su reverso un archivador de cartas representado de igual forma.<sup>3</sup> En cuanto a otras pinturas de Jacopo de' Barbari, la Gemäldegalerie de Berlín posee un *Retrato de un hombre alemán* y un tema religioso; el Louvre tiene un *Grupo religioso*, y el museo Filadelfia un par de figuras.

Se considera a Jacopo de Barbari el autor del célebre retrato de Luca Pacioli. Es una obra famosa, pero de autoría discutida. Es el *Retrato de Fra Luca Pacioli y su estudiante (¿Guidobaldo da Montefeltro, duque de Urbino?)* que se encuentra en el Museo de Capodimonte en Nápoles. Muestra al matemático franciscano experto en perspectivademostando geometría en una mesa en la que está su propia *Summa* y una obra de Euclides. Su alumno, exquisitamente vestido, ignora esto y mira al espectador. La obra está firmada «IACO. BAR VIGEN/NIS 1495».

**BAUDELAIRE**, Charles. (1821-1867), poeta y crítico francés, con el que se abre la vía a la poesía moderna. Considerado uno de los mayores poetas de la literatura francesa, Baudelaire poseía un sentido clásico de la forma, una extraordinaria habilidad para encontrar la palabra perfecta y un gran talento musical; escribió algunos de los poemas más bellos e incisivos de la literatura francesa. Precursora del simbolismo y para otros, finalmente, la primera expresión de las técnicas modernas de la poesía. Sus poemas hablan del eterno conflicto entre lo ideal y lo sensual, entre el *spleen* y el *idéal*. En ellos se describen todas las experiencias humanas, desde las más sublimes hasta las más sórdidas. Obras destacan, además de las ya citados *Pequeños poemas en*

*prosa*, sus diarios íntimos *Cohetes*, y *Mi corazón al desnudo*. Todas ellas se publicaron tras la muerte del autor.

**BEUYS**, Joseph. (1921-1986), artista, profesor y activista político alemán. En 1940 fue piloto de un bombardero. En el invierno de 1943 su avión se estrelló en Crimea, donde los tártaros le salvaron la vida al envolverle el cuerpo con grasa y fieltro, materiales que aparecerán una y otra vez en su obra. Después de participar en diversas misiones de combate, fue hecho prisionero en Gran Bretaña desde 1945 hasta 1946.

Posteriormente, Beuys estudió pintura y escultura en la Academia Estatal de Arte de Düsseldorf desde 1947 hasta 1952. Durante la segunda mitad de la década de 1950 trabajó como peón en una granja. En 1961, regresó a Düsseldorf para dar clases de escultura. Fue expulsado en 1972, por apoyar a los estudiantes radicales, pero fue readmitido seis años más tarde. Sus campañas a favor de la democracia directa, el medio ambiente y otras causas similares incluyeron la utilización de un local de la Documenta de Kassel en 1972 como oficina, la presentación sin éxito de su propia candidatura para el *Bundestag* (cámara del Parlamento) en 1976, y la campaña para plantar numerosos árboles en Düsseldorf. Su obra abarca desde *performances* como *Coyote: Me gusta América y a América le gusto yo* (1974), en la que convivió con un coyote (y un cobertor de fieltro) en una galería de Nueva York, hasta esculturas como *El final del siglo XX* (1983), que consiste en 21 piezas de basalto taponadas con grasa y objetos más convencionales, entre los que se incluían numerosos dibujos y acuarelas.

**BENJAMIN**, Walter. (1892-1940), escritor, teórico marxista y filósofo estético alemán, su obra ejerció una enorme influencia sobre la crítica literaria y artística del siglo XX. Estudió filosofía en Berlín, Friburgo, Munich y Berna. En 1920 regresó a su ciudad natal y trabajó como crítico literario y traductor. Sus esperanzas de completar una carrera académica quedaron frustradas al rechazar la Universidad de Frankfurt su tesis doctoral, un estudio brillante, aunque esotérico, del drama barroco alemán del siglo XVII *Ursprung des deutschen Trauerspiels* (*El origen de la tragedia alemana*, 1928).

Durante la década de 1920 asumió postulados marxistas bajo la influencia del compositor Ernest Bloch y del crítico marxista György Lukács. También trabó una estrecha amistad con el escritor alemán Bertolt Brecht, del que defendió su concepto de “*teatro épico*”. En 1933, como consecuencia de la llegada de los nazis al poder, se exilió a París por temor a la persecución, dada su condición de judío. En esta ciudad ingresó en el Instituto de Investigación Social, órgano de la Escuela de Frankfurt.

Benjamin comenzó a escribir una obra monumental que no llegó a terminar sobre Charles Baudelaire, publicada de forma póstuma en 1973 con el título *Charles Baudelaire: un poeta lírico en la era del gran capitalismo*. Las obras más conocidas de Benjamin fueron sus ensayos: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (*La obra de arte en la era de su reproducción técnica*, 1936), *Illuminationen* (*Iluminaciones*, 1961) y *El autor como productor* (1934), que versan sobre temas estéticos y literarios desde un punto de vista marxista. Estas obras ejercieron una gran influencia en su época y hoy son considerados clásicos. En el primero de ellos, una de sus obras

fundamentales, Benjamin afirma que el auge del fascismo y la sociedad de masas son síntomas de una era degradada en la que el arte sólo es una fuente de gratificación para ser consumida, pero que podría servir de vehículo de difusión del comunismo para concienciar a las masas.

Con la ocupación de Francia en 1940, intentó cruzar la frontera franco-española a través de los Pirineos, pero fue detenido; para evitar ser denunciado a la Gestapo, Benjamin puso fin a su vida en las proximidades de Port Bou (*España*).

**BRETON**, André. (1896-1966), poeta y crítico francés, líder del movimiento surrealista. Fue para los otros miembros del grupo un maestro del pensamiento. Estudió medicina y trabajó en hospitales psiquiátricos durante la I Guerra Mundial. Una vez afincado como escritor en París, se convirtió en pionero de los movimientos antirracionalistas en el arte y la literatura conocidos como dadaísmo y surrealismo. El estudio de las obras de Sigmund Freud y sus experimentos con la escritura automática (escritura libre de todo control de la razón y de preocupaciones estéticas o morales) influyeron en su formulación de la teoría surrealista. Bretón expresó sus opiniones en la revista *Littérature*, la principal publicación surrealista, en cuya fundación colaboró junto con Paul Eluard, Louis Aragon y Philippe Soupault y de la que fue editor durante muchos años.

La obra poética de Breton, *Claro de tierra* (1923), *La unión libre* (1931), *El aire del agua* (1934), *Estados generales* (1943), *Oda a Charles Fourier* (1947), entre otros poemarios, se caracteriza por la utilización del verso libre, dislocar la sintaxis y una sucesión de sorprendentes metáforas que surgen —en



*palabras del autor*—como esas imágenes del opio que el hombre no evoca a no ser que se le ofrezcan espontáneamente”.

Sus artículos críticos los reunió en los libros *Pasos perdidos* (1924) y *Punto del día* (1934). Otras obras teóricas y, por supuesto, polémicas, como *Posición política del surrealismo* y *Cuando los surrealistas tenían razón* (1935). Su interés por los lenguajes irracionales se refleja en el ensayo *El arte de los locos, la llave de los campos* (1953). Además contribuyó a valorar géneros literarios y escritores despreciados o poco conocidos, gracias a la publicación de la importante *Antología del humor negro* (1940) y los homenajes que realizó a poetas como el marqués de Sade, el conde de Lautréamont y Arthur Rimbaud.

**BREUER, Marcel.** (1902-1981), arquitecto y diseñador húngaro. Estudió en la Bauhaus de Weimar, Alemania, en la época en que Walter Gropius dirigía esta escuela de diseño y arte donde catalizaron las ideas estéticas más importantes del movimiento moderno. Con la llegada del partido nazi al poder Breuer tuvo que exiliarse, primero en Inglaterra (1933) y más tarde en Estados Unidos (1937). Allí, junto con Gropius, impartió clases en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Harvard, además de continuar su carrera arquitectónica con proyectos como el de su propia casa en Lincoln, Massachusetts (1939), donde utilizó materiales autóctonos. Entre sus obras más destacadas se encuentran el edificio de viviendas De Bijenkorf en Rotterdam (1961); el Centro de Investigación de IBM en La Garde, Francia (1962); el Museo Whitney de Arte Americano (Nueva York, 1966); y la iglesia de St John's Abbey en Collegeville, Minnesota (1967). Sus edificios se caracterizan por el empleo de materiales

naturales, como grandes bloques de piedra sin pulimentar, madera u hormigón rugoso.

**BRUEGHEL**, Jan. El Viejo. (1568 - 1625), pintor flamenco, hijo de Pieter Brueghel el Viejo y padre de Jan Brueghel el Joven. Fue apodado Brueghel "el Terciopelo", "*la Flor*" o "*el Paraíso*", debidos los dos últimos nombres a sus temas favoritos y el primero a su costumbre de vestir terciopelo. Prolífico pintor de naturalezas muertas, a menudo de flores y paisajes, creó un estilo más independiente del de su padre que el de su hermano Pieter el Joven. Sus primeras obras a menudo son paisajes con escenas bíblicas o históricas, en particular escenas boscosas mostrando la influencia del maestro Gillis van Coninxloo. Más tarde evolucionó a pintura de paisaje puro, o vistas urbanas, y hacia naturalezas muertas al final de su carrera. Muchos de sus cuadros son colaboraciones en los que otros autores, como Peter Paul Rubens, Hendrick de Clerck, Frans Francken el Joven, Paul Brill, Joos de Momper y Hendrick van Balen pintaban las figuras, encargándose él de los paisajes y flores.

**BÜCHER** Karl Wilhelm (1847-1930) historiador y economista alemán, estudio en las universidades de Bonn y Gotinga, doctorándose en historia y egiptografía (1870) con la disertación *De gente Aetolica amphictyoniae particeps*. Tras ejercer como profesor de instituto y periodista en el *Frankfurter Zeitung*, inició su actividad docente, obteniendo una cátedra en la Universidad de Dorpat (*Tartu*), donde desarrolla su teoría acerca del periodismo como disciplina científica (*'Zeitungswissenschaften'*). En 1883, se trasladó a la Universidad de Basilea y, posteriormente, en 1889, a la Escuela Superior Técnica de Karlsruhe. En 1892, se traslada a la Universidad de Leipzig, de la

que llegó a ser rector (1903-04). Codirector y, más tarde, director del periódico económico *Zeitschrift für die gesamte Staatswissenschaft* (1904-1924). En 1916 fundó el Institut für Zeitungswissenschaften, en la Universidad de Leipzig, el primer centro europeo de enseñanza reglada del periodismo como disciplina científica. En el trabajo de Bücher, además sus contribuciones al estudio del periodismo y la propaganda destacan sus aportaciones al campo de la economía de no mercado, especialmente sus libros *Die Entstehung der Volkswirtschaft* (1893) y *Arbeit und Rhythmus* (1896).

**CALDER**, Alexander. (1898-1976), escultor estadounidense de gran vitalidad y versatilidad, famoso por sus móviles. Calder, hijo y nieto de distinguidos escultores estadounidenses, nació el 22 de julio de 1898 en Filadelfia. En 1919 obtuvo el título de ingeniero en el Instituto Stevens de Tecnología. En 1923 ingresó en la Asociación de Estudiantes de Arte de Nueva York y en el otoño de 1926 se instaló en París. Sus esculturas en alambre (retratos satíricos y deliciosos personajes del circo en miniatura (1927-1932) le dieron fama internacional. Los móviles de Calder (así denominados por el artista Dadá francés Marcel Duchamp) son estructuras de formas orgánicas abstractas, suspendidas en el aire, que se balancean suavemente. Los estables (denominados así por Arp) son formas abstractas inmóviles que, por lo general, sugieren formas animales en tono humorístico.

**CHAGALL**, Marc. (1887-1985) pintor y diseñador francés de origen ruso, conocido por su inventiva surrealista. Su trabajo está impregnado de un humor y una fantasía que encuentran su resonancia en el subconsciente.

Chagall nació en el seno de una familia judía el 7 de julio de 1887, en la ciudad rusa de Vitebsk (actualmente en Bielorrusia), y recibió instrucción artística en San Petersburgo y, desde 1910, en París, donde permaneció hasta 1914. Entre 1915 y 1917 vivió en San Petersburgo; después de la Revolución Rusa, fue director de la Academia de Arte de Vitebsk de 1918 a 1919 y director del Teatro Judío Estatal de Moscú de 1919 a 1922. Chagall pintó varios murales y llevó a cabo los decorados de numerosas producciones teatrales. En 1923 se trasladó a Francia, dónde pasó el resto de su vida, exceptuando un periodo, de 1941 a 1948, en el que vivió en Estados Unidos.

El uso singular del color y la forma en Chagall deriva en parte del expresionismo ruso y recibió una influencia decisiva del cubismo francés. Muestra de su estilo inicial es el cuadro *Velas en la oscuridad* (1908, colección del artista), del que hizo sutiles variaciones. Sus obras evocan de modo característico escenas de la vida de la comunidad judía en las pequeñas aldeas rusas, como en *Yo y la aldea* (1911, Museo de Arte Moderno de Nueva York) o *La casa gris* (1917, Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid), y episodios de su propia vida como la serie *Mi vida* (1922), todo ello unido al tratamiento de personajes judíos de los que es buena muestra *El judío orando* (1914, Instituto de Arte de Chicago). Su obra es una combinación de evocaciones, fantasía y folclore. Los temas bíblicos del Antiguo Testamento son el motivo central de las series de aguafuertes ejecutados entre 1925 y 1939, y de las 12 vidrieras para la sinagoga del Hospital Universitario. Hadassah, cerca de Jerusalén (1962). En 1973 se inauguró el Museo Marc Chagall de Niza, en la Riviera francesa, para dar cabida a cientos de sus obras bíblicas. Chagall también ilustró obras literarias como *Las almas muertas* de Gógol y *Las fábulas* de Lafontaine.

Terminó las pinturas que decoran uno de los techos de la Ópera de París en 1964 y en 1965 los dos grandes murales que cuelgan en el vestíbulo del Metropolitan Opera House de Nueva York.

**CHAMPOLLION**, Jean François. (1790-1832) arqueólogo francés y creador de la egiptología como disciplina contemporánea. A la edad de dieciséis años ya dominaba seis lenguas orientales; tres años después conseguía una plaza como profesor en el instituto de Grenoble. En el año 1821 empezó a descifrar los jeroglíficos egipcios de la piedra de Rosetta, trabajando en los caracteres jeroglíficos y hieráticos, con lo que proporcionó la clave para comprender el antiguo egipcio. En 1826 fue nombrado conservador oficial de la colección egipcia del Museo de Louvre y dos años más tarde, junto al arqueólogo italiano Hipólito Rosellini, dirigió una nueva expedición científica a Egipto. A su vuelta, hacia el 1831, el Collège de France le creó la cátedra de Arqueología egipcia y fue nombrado además miembro de la Academia Francesa.

Su mayor hallazgo consistió en descifrar la escritura jeroglífica de la piedra de Rosetta, lo que le condujo a redactar la gramática y el diccionario del antiguo egipcio. Entre sus obras hay que destacar *Manual de la escritura jeroglífica* (1824), *Gramática egipcia* (1835-1841) y *Diccionario* (1842-1843). Estas dos últimas obras se publicaron después de su muerte.

**CHATWIN**, Bruce Charles. (1940-1989). Novelista y escritor de viajes inglés. Estudio sin terminar, arqueología en la universidad de Edimburgo. 1958-1966 trabajo en la casa de subasta Sotheby's, como experto en impresionismo. En 1972, Chatwin trabajó en la revista de arquitectura *Sunday Times Magazine* como asesor de arte y arquitectura. Chatwin entrevistó a la arquitecto

y diseñadora de 93 años Eileen Gray en su salón de París donde él advirtió que había un mapa de la Patagonia pintado por ella. *"Siempre deseé ir allí"* le dijo Bruce. *"Yo también"* le replicó ella, *"Ve allí por mí"*. Se dispuso a partir casi inmediatamente hacia Suramérica y cuando llegó allí cortó su relación laboral con un simple telegrama: *"Me he ido a la Patagonia"*, y escribió el libro *En la Patagonia* (1977). Sus posteriores escritos incluyen un estudio del Comercio de esclavos, *El virrey de Ouidah*, para el que se documentó con largas estancias en el estado africano de Benín. Para *Los trazos de la canción*, Chatwin viajó a Australia para desarrollar la tesis de que las canciones de los Aborígenes australianos eran un cruce entre un mito de la Creación, un atlas y una historia personal del aborigen. Chatwin es admirado por su seco, lapidario estilo y su innato talento como contador de historias. No obstante, ha sido también criticado por el tratamiento ficticio y anecdótico de las gentes, los lugares y los eventos. Frecuentemente la gente sobre la que escribía se reconocía a sí misma y no siempre apreciaba las distorsiones acerca de su cultura o conducta. Chatwin, sin embargo, era filosófico acerca de lo que él consideraba como un dilema inevitable, alegaba que su intención al retratar no era hacer representaciones fieles; Como Nicholas Shakespeare, su biógrafo, decía: *"No cuenta media verdad, sino verdad y media"*.

**CLAESZ O CLAESSEN**, Pieter. (1597/1598 - 1660) pintor barroco neerlandés especializado en la pintura de bodegones. Él y Willem Claeszoon Heda son en los Países Bajos los más representativos pintores de *ontbijte* (pronunc.: [ontbait]), es decir, *pequeños desayunos*, continuando con su minuciosidad y detallismo una tradición pictórica inaugurada por los pintores flamencos, aunque los desayunos de Claesz como los de Heda los interpretarán de una



manera nueva, conocida como «*banquetes monocromos*», por servirse de paletas sutilmente monocromáticas en texturas y luces. Claesz, seleccionaba objetos más sencillos que Heda, pero sus obras llegarán a ser más coloristas y decorativas. Los dos artistas son los fundadores de una tradición de naturalezas muertas en Harlem.

**CRIVELLI**, Ricardo Alberto. Creativo, publicitario y diseñador gráfico argentino, con especialidad en artes gráficas. Desde comienzos del '80 descubre la magia del grabado y se dedica casi exclusivamente a esa técnica. a partir de 1990 crea toda sus series de obras con pulpas de trapo de color como Cometas, AneSol y Crivellius. En el año 2003 instala su Museo “La Villa” en Belgrano R, en el Palacio de las Artes, donde realiza demostraciones, concursos, muestras y cursos relativos al papel y la estampa.

**DALÍ**, Salvador. (1904-1989) pintor y escultor español, uno de los máximos exponentes del movimiento surrealista en su país. En 1921 ingresó en la Escuela de Bellas Artes de San Fernando (*Madrid*), de donde fue expulsado en 1926. En esa época vivió en la Residencia de Estudiantes de Madrid, donde se relacionó con Federico García Lorca, Luis Buñuel, Rafael Alberti, José Moreno Villa y otros artistas. En 1929, durante su estancia en París, conoció a Pablo Picasso y en 1930 se adhirió al movimiento surrealista, del que más tarde fue relegado por sus ideas comerciales. La producción de Dalí de este periodo se basa en su método 'paranoico-crítico', inspirado en buena parte en las teorías de Freud: representación de imágenes oníricas y objetos cotidianos en formas compositivas insospechadas y sorprendentes, como los relojes blandos de *La persistencia de la memoria* (1931, Museo de Arte Moderno, MOMA, Nueva

York). Dalí se trasladó a Estados Unidos en 1940, donde permaneció hasta 1948. Sus últimas obras, a menudo de contenido religioso, poseen un estilo más clásico, entre ellas cabe citar la *Crucifixión* (1954, Museo Metropolitano de Arte, Nueva York) y *La última cena* (1955, *National Gallery, Washington*).

La técnica pictórica de Dalí se caracteriza por un dibujo meticuloso, una minuciosidad casi fotográfica en el tratamiento de los detalles, con un colorido muy brillante y luminoso. Dalí realizó varias películas surrealistas en colaboración con Buñuel como *Un perro andaluz* (1929) y *La edad de oro* (1930), libros ilustrados, diseños de joyería así como escenografías y vestuarios teatrales. También escribió libros autobiográficos como *La vida secreta de Salvador Dalí* (1942) y *Diario de un genio* (1965). Fue miembro de la Academia Francesa de Bellas Artes desde 1979. Murió el 23 de enero de 1989 en Figueras.

**DESCARTES**, René. (1596-1650). filósofo, científico y matemático francés, considerado el fundador de la filosofía moderna. Descartes trató de aplicar a la filosofía los procedimientos racionales inductivos de la ciencia y, más concretamente, de las matemáticas. Antes de configurar su método, la filosofía había estado dominada por el escolástico, que se basaba por completo en comparar y contrastar las opiniones de autoridades reconocidas. Rechazando este sistema, Descartes estableció: *“En nuestra búsqueda del camino directo a la verdad, no deberíamos ocuparnos de objetos de los que no podamos lograr una certidumbre similar a las de las demostraciones de la aritmética y la geometría”*. Por esta razón determinó no creer ninguna verdad hasta haber establecido las razones para creerla. Comenzó sus investigaciones a partir de

un único conocimiento seguro: “*Cogito, ergo sum*” (“*Pienso, luego existo*”). Partiendo del principio de que la clara consciencia del pensamiento prueba su propia existencia, mantuvo la existencia de Dios. Dios, según la filosofía de Descartes, creó dos clases de sustancias que constituyen el todo de la realidad. Una clase era la sustancia pensante, o inteligencia, y la otra la sustancia extensa, o física.

**DICKINSON**, John. (1782-1869) inventor inglés, Diseñó la máquina de tambos (cilindros) proceso de fabricación de papel mecanizada continua. en la cual el papel se pega al cilindro y sus fibras salen direccionadas. Fundó las fábricas de papel en *Croxley Green, Apsley y Nash Mills* en Inglaterra, que se convirtió en *John Dickinson Stationery Limited*.

**DIX**, Otto. (1891-1969), Pintor y grabador alemán, representante destacado del realismo social en Alemania tras la I Guerra Mundial. Estudio Escuela de Artes Decorativas de Dresde (1909-1914). Durante esos primeros años, hasta 1919, sus obras reflejan una triple influencia: la de la pintura alemana de los siglos XV y XVI, el expresionismo del grupo Die Brücke y el futurismo italiano. Horrorizado por la brutalidad de la guerra de trincheras y la utilización de armas de gas durante la I Guerra Mundial, reflejó dichos temas con una claridad sin concesiones en *Guerra* (1924), serie de 50 aguafuertes. Las obras de esta década deben mucho a la estética dadaísta a la vez que reflejan un estilo ya plenamente consolidado y personal, eminentemente gráfico, de trazo muy marcado y colores fríos y estridentes con los que compone temas contemporáneos con enorme crudeza y elevadas dosis de sátira y crítica social.

Como líder de la Nueva objetividad (*Neue Sachlichkeit*), expresó su repulsa ante la injusticia social de la Alemania de posguerra en obras de despiadada crudeza, en las que los contornos crispados y los colores ácidos crean una sensación de realidad repelente. Dix estuvo vinculado a este movimiento entre 1925, cuando se realizó la primera exposición en Mannheim, y 1930, año en el que abandonó esta tendencia para entrar en una fase más suave, con referencia siempre a los viejos maestros de la pintura alemana (*Lucas Cranach el Viejo, Alberto Durero y Matthias Grünewald*) y a formas expresionistas. Profesor de la Academia de Dresde entre 1927 y 1933, fue despedido del puesto por los nazis, que en 1937 lo incluyeron en la exposición de *Arte degenerado* y destruyeron algunas de sus obras. Además de las señaladas, destacan también en la producción de Otto Dix cuadros como *Artillería* (1914, *Kunstmuseum, Düsseldorf*) y *La guerra* (1929-1930, *Museo de Dresde*).

**DUCHAMP**, Marcel. (1887-1968), artista dadaísta francés, cuya obra ejerció una fuerte influencia en la evolución del arte de vanguardia del siglo XX. Después de 1915 pintó muy pocas obras, aunque continuó trabajando hasta 1923 en su obra maestra, *Los novios desnudando a la novia* (1923, *Museo de Arte de Filadelfia*), una obra abstracta, conocida también como *El gran espejo*. Realizada en óleo y alambre sobre espejo, fue recibida con entusiasmo por parte de los surrealistas. En el campo de la escultura fue pionero en dos de las principales innovaciones del siglo XX: el arte cinético y el arte *ready-made*. Este último consistía simplemente en la combinación o disposición arbitraria de objetos de uso cotidiano, tales como un urinario o un portabotellas, que podían convertirse en arte por deseo del artista. Su *Rueda de bicicleta* (el original de 1913 se ha perdido; tercera versión de 1951, *Museo de Arte Moderno, Nueva*

York), uno de los primeros ejemplos de arte cinético, estaba montada sobre una banqueta de cocina. En 1955 participó en la exposición “*El movimiento*”, realizada en la parisina galería Denise René, donde presentó su *Rotativa semiesfera* y sus *Rotorrelieves*, donde un grupo de discos giran componiendo distintas espirales. Su periodo creativo fue corto y después dejó que fueran otros los que desarrollaran los temas que él había ideado; aunque no fue muy prolífico, su influencia fue crucial para el desarrollo del surrealismo, el dadaísmo y el Pop Art. En 1955 Duchamp se nacionalizó estadounidense.

**EINSTEIN**, Albert. (1879-1955) físico alemán nacionalizado estadounidense, premiado con un Nobel, famoso por ser el autor de las teorías general y restringida de la relatividad y por sus hipótesis sobre la naturaleza corpuscular de la luz. Es probablemente el científico más conocido del siglo XX. Pasó su juventud en Munich, donde su familia poseía un pequeño taller de máquinas eléctricas. Ya desde muy joven mostraba una curiosidad excepcional por la naturaleza y una capacidad notable para entender los conceptos matemáticos más complejos. A los doce años ya conocía la geometría de Euclides. Durante dos años Einstein trabajó dando clases particulares y de profesor suplente. En 1902 consiguió un trabajo estable como examinador en la Oficina Suiza de Patentes en Berna.

Antes de dejar la oficina de patentes, en 1907, Einstein ya trabajaba en la extensión y generalización de la teoría de la relatividad a todo sistema de coordenadas. Empezó con el enunciado del principio de equivalencia según el cual los campos gravitacionales son equivalentes a las aceleraciones del sistema de referencia. De este modo, una persona que viajara en un elevador o

ascensor no podría en principio determinar si la fuerza que actúa sobre ella se debe a la gravitación o a la aceleración constante del ascensor. Esta teoría general completa de la relatividad no fue publicada hasta 1916. De acuerdo con ella, las interacciones entre los cuerpos, que hasta entonces se atribuían a fuerzas gravitacionales, se explican por la influencia de aquéllos sobre la geometría espacio-tiempo (*espacio de cuatro dimensiones, una abstracción matemática en la que el tiempo se une, como cuarta dimensión, a las tres dimensiones euclídeas*).

Basándose en la teoría general de la relatividad, Einstein pudo entender las variaciones hasta entonces inexplicables del movimiento de rotación de los planetas y logró predecir la inclinación de la luz de las estrellas al aproximarse a cuerpos como el Sol. La confirmación de este fenómeno durante un eclipse de Sol en 1919 fue toda una noticia y su fama se extendió por todo el mundo.

La mayoría de sus colegas pensaron que sus esfuerzos iban en dirección equivocada. Entre 1915 y 1930 la corriente principal entre los físicos era el desarrollo de una nueva concepción del carácter fundamental de la materia, conocida como la teoría cuántica. Esta teoría contempla la característica de la dualidad onda-partícula (*la luz presenta las propiedades de una partícula, así como las de una onda*), que Einstein había intuido como necesaria, y el principio de incertidumbre, que establece que la exactitud de los procedimientos de medición es limitada. Además, esta teoría suponía un rechazo fundamental a la noción estricta de causalidad. Sin embargo, Einstein mantuvo una posición crítica respecto a estas tesis hasta el final de su vida. “Dios no juega a los dados con el mundo”, llegó a decir.



**DIDI-HUBERMAN**, Georges. (1953) historiador del arte y ensayista francés, Desde 1990 ha dirigido seminarios en la *École des Hautes Études en Sciences Sociales (París)*, pero también ha sido docente en Baltimore, Northwestern, Berkeley y Berlín. Fue responsable de diversas exposiciones, como *L'Empreinte* en el Centro Georges Pompidou, París, 1997; y *Fables du lieu* en el *Studio national des Arts contemporains*, Tourcoing, 2001. Didi-Huberman es un gran teorizador de la imagen, que quiere ir más allá de la iconografía más objetiva de tipo panofskyano. Se define como heredero intelectual de Aby Warburg (*L'Image survivante*), Georges Bataille (*La Ressemblance informe*), Carl Einstein y Walter Benjamin (*Ante el tiempo*). Reconoce el influjo de Foucault, Freud y Lacan, lo que supone una interpretación de las imágenes que se apoya en el psicoanálisis de un modo muy crítico para construir otra posible historia del arte. Véase, por ello, su *Gestes d'air et de pierre* (2005), sobre el psicoanalista y pensador, amigo suyo, Pierre Fédida. Didi-Huberman se ha preocupado, al prolongar sus ensayos artísticos, por el teatro (*Mémoire de la peste*), la literatura (*La pintura encarnada*), o el baile (*El bailar de soledades*, sobre el arte de Israel Galván). En 2009 inició una serie de libros extensos bajo un título general *El ojo de la historia*, donde relaciona directamente historia e imagen. Consta ya de cuatro volúmenes: *Cuando las imágenes toman posición*, *Remontages du temps subi*, *Atlas* (que tuvo una primera redacción en España) y *Peuples exposés, peuples figurants*, de 2012, que aborda problemas de la imagen anónima, el gesto rescatado y la historia.

**DICKINSON**, John. (1782 –1869), inventó el proceso de fabricación de papel mecanizada continua y fundó los molinos de papel en *Croxley Green*, *Apsley* y

*Nash Mills* en Inglaterra. En 1804 fue admitido en la librería de los Stationers Company, en la ciudad de Londres, donde debido a su naturaleza ingeniosa, inventó un nuevo tipo de papel para cartuchos de cañón. Se dice de este cartucho que fue de gran valor en las batallas contra Napoleón, aumentando a los británicos el número de disparos y la reducción de accidentes al accionar el disparo prematuro.

En su época de gran innovación técnica, ya había intentos para construir una máquina capaz de la fabricación continua de papel, para sustituir las técnicas de fabricación de papel manualmente, especialmente por el francés Henry Fourdrine,

Dickinson patentó su diseño de la máquina continua de fabricación de papel en 1809. En ese mismo año encontró respaldo financiero de George Longman para adquirir una antigua fábrica de harina en Apsley, Hertfordshire que ya había sido convertida para la fabricación de papel por el dueño anterior John Stafford. Dickinson también estuvo involucrado con la producción de un documento que contiene hilos de seda, que fue producido por razones de seguridad. Este documento fue conocido como el Penny Post. Otro logro que surgió de la fábrica de Dickinson, fue la invención de los sobres que tenían una goma como adhesivo para mantenerlos cerrados. Esta producción se inició en 1850.

**FREUD**, Sigmund. (1856-1939), médico y neurólogo austriaco, fundador del psicoanálisis. Se educó en la Universidad de Viena.

Su procedimiento terapéutico consistía en sumir al paciente en un estado hipnótico, para forzarle a recordar y revivir la experiencia traumática origen del

trastorno, con lo que se descargarían por catarsis las emociones causantes de los síntomas. La publicación de esta obra marcó el comienzo de la teoría psicoanalítica, formulada sobre la base de las observaciones clínicas. Durante el periodo de 1895 a 1900, Freud desarrolló muchos de los conceptos posteriormente incorporados tanto a la práctica como a la doctrina psicoanalítica. Poco después de la publicación de los estudios sobre la histeria, Freud abandonó el uso de la hipnosis como procedimiento catártico, para reemplazarlo por la investigación del curso espontáneo de pensamientos del paciente —llamado asociación libre—, como método idóneo para comprender los procesos mentales inconscientes que están en la raíz de los trastornos neuróticos. Escritos, *Psicopatología de la vida cotidiana* (1904) y *Tres ensayos para una teoría sexual* (1905), no hicieron más que aumentar este antagonismo. Como consecuencia, Freud continuó trabajando virtualmente solo, en lo que él mismo denominó 'una espléndida soledad'. La principal contribución de Freud fue la creación de un enfoque radicalmente nuevo en la comprensión de la personalidad humana, al demostrar la existencia y poder de lo inconsciente. Entre otros de sus trabajos habría que destacar *Tótem y Tabú* (1913), *Más allá del principio del placer* (1920), *Psicología de masas* (1920), *El yo y el ello* (1923), *El malestar en la cultura* (1930), *El porvenir de una ilusión* (1927), *Introducción al psicoanálisis* (1933), y *Moisés y el monoteísmo* (1939).

**FRIEDRICH**, Caspar David. (1774-1840) pintor romántico alemán del siglo XIX cuyos impresionantes paisajes y marinas no son sólo fruto de una meticulosa observación de la naturaleza, sino que tienen también carácter alegórico. Estudió en la Academia de Copenhague. En 1798 se estableció en Dresde,

donde entró a formar parte de un círculo literario y artístico imbuido de los ideales del movimiento romántico. Sus primeros dibujos —perfilados con precisión a lápiz o sepia— ya exploran motivos que serán recurrentes a lo largo de su obra: playas de rocas, llanuras planas y desnudas, cadenas montañosas infinitas y árboles que se elevan hacia el cielo. Más adelante su obra comienza a reflejar cada vez más la respuesta emocional del artista frente a los escenarios naturales.

Comenzó a pintar al óleo en 1807; uno de sus primeros lienzos, *La cruz de las montañas (1807, Staatliche Kunstsammlungen, Dresde)*, es representativo de su estilo de madurez. Esta obra, que rompe totalmente con la pintura religiosa tradicional, es paisaje casi en su totalidad; la figura de Cristo crucificado, vista desde atrás y recortada contra la puesta de sol en la montaña, se halla casi perdida en el escenario natural. Según los escritos del propio Friedrich, todos los elementos de la composición tienen carácter simbólico. Las montañas son una alegoría de la fe, los rayos del sol del atardecer simbolizan el final del mundo precristiano, y los abetos representan la esperanza. Los colores fríos, ácidos, la iluminación clara y los contornos contrastados potencian los sentimientos de melancolía, aislamiento e impotencia humana frente a la fuerza inquietante de la naturaleza que se expresa en su obra. Como profesor de la Academia de Dresde, determinó la obra de los pintores románticos alemanes posteriores. A pesar de que su fama declinó tras su muerte, acaecida el 7 de mayo de 1840 en Dresde, su simbología sigue produciendo cierta fascinación en la actualidad. Véase *también* Romanticismo (arte).

**GADAMER**, Hans-Georg. (1900-2002), filósofo alemán, su pensamiento filosófico influyó en hermenéutica filosófica, discípulo de Husserl y Heidegger, Gadamer intentó combinar la dialéctica de Georg Wilhelm Friedrich Hegel y la tradición hermenéutica de Friedrich Schleiermacher y Wilhelm Dilthey donde fundamentó su hermenéutica filosófica, que llegó a superar a los maestros clásicos en los métodos de interpretación textual. Para Gadamer, el conocimiento es fundamental para la existencia humana. Sólo desde su propio horizonte de interpretación, “que está en constante formación”, puede el hombre comprenderse y comprender el entorno. Cada conocimiento es una constante interpretación y, ante todo, un conocimiento de sí mismo. Obras: *Verdad y método* (1960), *La ética dialéctica de Platón* (1931), *La dialéctica de Hegel* (1971), *La razón en la época de la ciencia* (1976) y *Mis años de aprendizaje* (1977).

**GIACOMETTI**, Alberto. (1901-1966), pintor y escultor suizo. Estudio en Génova y Roma (Italia), en 1922 se instaló en París. Su obra surrealista más sobresaliente quizá sea *El palacio a las 4 de la madrugada* (1932-1933, En 1948 expuso sus obras después de experimentar durante doce años en el campo de la escultura y de la pintura. A partir de estos trabajos desarrolló un estilo muy personal de figuras frágiles pero de una enorme expresividad. Impregnadas de melancolía, sus pinturas y esculturas reflejan un sentido débil de la existencia, como si sus personajes sufrieran una constante amenaza de destrucción por parte del espacio que los rodea. A lo largo de su vida realizó más de 350 lienzos. Sus retratos tienen un fuerte aire icónico, como en el cuadro *La madre del artista* (1950).

**GOMBRICH**, Ernst Hans. (1909-2001), historiador del arte austriaco, nacionalizado británico. Además de ser un reconocido erudito sobre el renacimiento italiano, contribuyó de forma significativa a la teoría del arte.

La obra de Gombrich se caracteriza por su amplitud temática, que abarca desde la psicología y las ciencias sociales, hasta la historia del arte. A Gombrich le interesaba sobre todo la psicología de la percepción y la representación pictórica, de la que extrajo interesantes conclusiones sobre la forma en que percibimos las obras de arte. Como ejemplo de sus planteamientos interdisciplinarios están sus libros *Arte e ilusión* (1960), *Meditaciones sobre un caballo de juguete* (1963), *Norma y forma* (1966), *Tras la historia de la cultura* (1969) y *El sentido del orden* (1979). Aunque los escritos de Gombrich abarcan también el arte contemporáneo, su interés se centra sobre todo en el renacimiento italiano. A pesar de la complejidad intelectual de la mayor parte de su obra, su *Historia del arte* (1950) explica de forma amena la historia del arte occidental y es uno de sus libros más leídos.

**GOYA Y LUCIENTES**, Francisco. (1746-1828), pintor y grabador español considerado uno de los grandes maestros de la pintura. Entre 1797 y 1799 dibujó y grabó al aguafuerte la primera de sus grandes series de grabados, *Los caprichos*, en los que, con profunda ironía, satiriza los defectos sociales y las supersticiones de la época. Series posteriores, como *Los desastres de la guerra* (*Fatales consecuencias de la sangrienta guerra en España con Buonaparte y otros caprichos enfáticos*, 1810) y *Los disparates* (1820-1823), presentan comentarios aún más cáusticos sobre los males y locuras de la humanidad. En 1814 realizó *El 2 de mayo de 1808 en Madrid: la lucha con los*



*mamelucos y El 3 de mayo de 1808 en Madrid: los fusilamientos en la montaña del Príncipe Pío (ambos en el Museo del Prado).*

**GROPIUS**, Walter. (1883-1969), arquitecto y profesor alemán, fundador de la Bauhaus, la escuela de arte que capitalizó la investigación sobre arquitectura y artes aplicadas durante la primera mitad del siglo XX. Sus principales hipótesis, que formaban parte de los principios ideológicos de esta escuela, fueron la economía expresiva y la adecuación a los medios productivos para todas las formas de diseño, una especie de maridaje entre el arte y la ingeniería. Estos conceptos también se plasman en sus edificios, que ejercieron una enorme influencia en la arquitectura moderna. Gropius abandonó su cargo como director de la Bauhaus en 1928 y continuó su carrera como arquitecto. Su oposición al partido nazi le obligó a abandonar Alemania en 1934, y después de pasar varios años en Gran Bretaña emigró a Estados Unidos para dar clases en la Universidad de Harvard. Allí se hizo cargo del departamento de Arquitectura (1938-1952), donde introdujo muchas de las ideas desarrolladas en la Bauhaus, y formó a varias generaciones de arquitectos estadounidenses. En 1946 creó un grupo llamado *Architects' Collaborative*, que se hizo cargo de muchos proyectos de gran envergadura, como el Harvard Graduate Center (1949), la embajada de Estados Unidos en Atenas (1960) o la Universidad de Bagdad (1961). También construyó el edificio de la Panam (1963) en Nueva York, en colaboración con el arquitecto italoestadounidense Pietro Beluschi. Gropius murió el 5 de julio de 1969 en Boston.

**GUTENBERG**, Johannes. (1398-1468) , orfebre alemán, inventor de la prensa de imprenta con tipos móviles moderna (hacia 1440). Su mejor trabajo fue

la Biblia de 42 líneas. Su apellido verdadero es Gensfleisch (*en dialecto alemán renano este apellido tiene semejanza –si es que no significa– «carne de ganso» por lo cual el inventor de la imprenta en Occidente prefirió usar el apellido por el cual es conocido*).

Conocedor del arte de la fundición del oro, se destacó como herrero para el obispado de Maguncia.. estudio en la Universidad de Erfurt, en donde está registrado en 1419 el nombre de Johannes de Alta Villa (Eltvilla). De regreso a Maguncia formó nueva sociedad con Johann Fust, quien le da un préstamo y con el que, en 1449, publicó el *Misal de Constanza*, primer libro tipográfico del mundo. Recientes publicaciones, en cambio, aseguran que este misal no pudo imprimirse antes de 1473 debido a la confección de su papel, y por tanto no debió ser obra de Gutenberg.<sup>[cita requerida]</sup> En 1452, Gutenberg da comienzo a la edición de la Biblia de 42 líneas (también conocida como Biblia de Gutenberg). En 1455, Gutenberg carecía de solvencia económica para devolver el préstamo que le había concedido Fust, por lo que se disolvió la unión y Gutenberg se vio en la penuria (*incluso tuvo que difundir el secreto de montar imprentas para poder subsistir*). Por su parte, el banquero se asoció con su yerno Peter Schöffer y publicaron en Maguncia, en 1456, la Biblia. Si bien la edición es conocida como «la biblia de Gutenberg» sus reales editores fueron Fust y Schöffer. Al año siguiente editaron *El Salterio* o *Psalmorum Codex*. A pesar de la oscuridad de sus últimos años de vida, siempre será reconocido como el inventor de la imprenta moderna.

**HEGEL** Georg Wilhelm Friedrich. (1770-1831), filósofo alemán, máximo representante del idealismo y uno de los teóricos más influyentes en el

pensamiento universal desde el siglo XIX. Universidad de Jena, donde estudió, escribió y logró un puesto como profesor.

Durante los años que residió en Nuremberg, Hegel conoció y contrajo matrimonio con Marie von Tucher, de quien tuvo tres hijos: una niña (que murió al poco de nacer) y dos varones (*Karl e Immanuel*). Antes de su matrimonio, Hegel había tenido un hijo ilegítimo (Ludwig) que acabaría viviendo en el hogar de los Hegel. Después de haber trabajado en su redacción durante siete años, publicó en Nuremberg otro de sus más afamados escritos, *Ciencia de la Lógica* (1812-1816). En 1816 aceptó la cátedra de Filosofía en la Universidad de Heidelberg y, poco después, publicó de forma sistemática sus pensamientos filosóficos en su obra *Enciclopedia de las ciencias filosóficas* (1817). En 1818 ingresó en la Universidad de Berlín, institución en la cual expuso y enseñó el conjunto de su pensamiento hasta su fallecimiento, ocurrido en esa misma ciudad el 14 de noviembre de 1831.

Su obra *Lecciones o Lecciones de Berlín* es un conjunto de trabajos donde se encuentran los escritos: *Estética* (1832), *Lecciones sobre filosofía de la religión* (1832), *Lecciones de historia de la filosofía* (1833-1836) y *Lecciones de filosofía de la historia* (1837).

**HEIDEGGER,** Martin. (1889-1976,) filósofo alemán. Fundador de la denominada fenomenología existencial, está considerado uno de los pensadores más originales del siglo XX. Recibió las influencias de la filosofía griega presocrática, del filósofo danés Søren Kierkegaard y del filósofo alemán Friedrich Nietzsche. En su obra más importante e influyente, *El ser y el tiempo* (1927), considerada uno de los escritos más significativos del existencialismo,

Heidegger se preocupó por la que definía como cuestión filosófica (y humana) esencial: qué es ser. Esto le llevaba a formularse la pregunta de qué clase de ser (*Sein*) tienen los seres humanos. Éstos, decía, son arrojados a un mundo que no han creado pero que consiste en asuntos útiles en potencia, incluyendo tanto la cultura como los objetos naturales. Puesto que esos objetos y artefactos resultantes llegan a la humanidad desde el pasado o se utilizan en el presente para alcanzar metas futuras, en su interpretación propuso una relación fundamental entre el modo de ser de los objetos y de la humanidad, y de la estructura del tiempo. El individuo está, sin embargo, siempre en peligro de ser sumergido en el mundo de los objetos, en la rutina diaria, y en el convencional y superficial comportamiento de la multitud. El sentimiento de temor (*Angst*) lleva al individuo a una confrontación con la muerte y el último sin sentido de la vida, pero sólo por este enfrentamiento puede adquirirse un auténtico sentido del ser y de la libertad.

**HERDER**, Johann Gottfried von. (1744-1803), filósofo y crítico literario alemán, cuyos escritos contribuyeron a la aparición del romanticismo alemán. Como líder del movimiento del Sturm und Drang (*tormenta e impulso*) inspiró a muchos escritores, entre ellos y muy especialmente a Johann Wolfgang von Goethe, principal figura del romanticismo alemán. Estudió en la Universidad de Königsberg con el filósofo alemán Immanuel Kant. Entre las primeras obras críticas de Herder se encuentran los *Fragmentos acerca de la literatura alemana moderna* (1766-1767), que preconizaba la emancipación de la literatura alemana de las influencias extranjeras. Los ensayos que siguieron — como *Sobre el estilo y el arte alemán* (1773), escrito en colaboración con Goethe— eran un canto a la literatura popular, a la poesía de Shakespeare y

Homero y a desarrollar la idea concebida por Herder del *Volksgeist* (*carácter nacional*), expresada en la lengua y la literatura de una nación. El carácter nacional de la literatura española le interesó mucho y realizó una versión del Cantar de mío Cid.

En 1776, con la ayuda de Goethe, Herder consiguió un cargo gubernamental en Weimar. Allí escribió su obra más importante, los cuatro volúmenes del estudio *Ideas para una filosofía de la historia de la humanidad* (1784-1791), que intenta demostrar que la naturaleza y la historia humana obedecen las mismas leyes y que, con el tiempo, las fuerzas humanas antagónicas se reconciliarán. Aunque inacabado, este tratado encarna la mayoría de las ideas de Herder y ha quedado como su contribución más importante a la filosofía.

Al final de su vida, Herder rompió con Goethe y con el clasicismo alemán, y tomó partido por una poesía de corte didáctico, como *Cartas sobre el progreso del hombre* (1793-1797). Expuso sus desacuerdos con la filosofía de Kant en dos libros que no fueron bien recibidos. Con el final del siglo XVIII la influencia de Herder se fue diluyendo, pero su contribución a los estudios literarios y al pensamiento histórico alemán es muy importante.

**HOCKNEY**, David. (1937), pintor, proyectista, escenógrafo, impresor, y fotógrafo inglés. Es considerado uno de los artistas británicos más influyentes del siglo XX. Hockney realizó estampados, retratos de amigos y diseñó escenografías para el *Royal Court Theatre*, el Festival de Glyndebourne, La Scala y la *Metropolitan Opera House* en Nueva York. El artista nació con Sinestesia y en consecuencia ve colores sinestéticos en respuesta a estímulos musicales. Esto no se ve reflejado en sus pinturas ni trabajo

fotográfico, pero es uno de los principios que utiliza para el diseño de escenografías para óperas y ballet; él basa los colores del fondo y la iluminación en los colores que ve mientras escucha las piezas musicales.

A principios de 1980, Hockney comenzó a producir "*joiners*", que son collages hechos de fotografías, primero empezó usando impresiones de Polaroid y subsecuentemente estampados de 35 mm procesados comercialmente. Hockney creaba imágenes compuestas utilizando fotografías hechas con película instantánea o fotografías reveladas de un sólo sujeto ordenadas de manera irregular. Uno de sus primeros foto montajes fue uno de su Madre. Debido a que las fotografías están tomadas desde diferentes perspectivas y en momentos ligeramente distintos, el trabajo resultante es afín al Cubismo (*una de las metas de Hockney*), en una discusión de como trabaja la vista humana. Algunas piezas son paisajes, como *Pearblossom Highway 2*, otras sonretratos, *Kasmin 1982*, y *My Mother, Bolton Abbey, 1982*.

La creación de los "*joiners*" ocurrió accidentalmente. Él se dio cuenta que los fotógrafos de finales de la década de 1960 estaban utilizando lentes angulares. A él no le gustaban estas fotografías porque se veían un tanto distorsionadas. Mientras trabajaba en una pintura de una sala de estar y terraza en Los Ángeles, tomó varias fotografías Polaroid y las pego juntas sin la intención de que resultaran en una composición. Al observar la composición final se dio cuenta que había creado una narrativa: era como si el espectador se moviera a través del cuarto. Comenzó a trabajar más con la fotografía después de su descubrimiento y dejó de pintar por un tiempo para desarrollar esta nueva

técnica. Frustrado con las limitantes de la fotografía y su enfoque unilateral, regresó a la pintura.

Desde el 2009, Hockney ha pintado cientos de retratos, bodegones y paisajes utilizando la *brushesapp* para (*Brushes*) *iPhone* y *iPad* y suele mandar estas obras a sus amigos. En la Fondation Pierre Bergé de París, se realizó el show: *Fleurs fraîches (Flores Frescas)*. Esta exhibición se inauguró en el 2011 en el Museo Real de Ontario de Toronto y presentó más de 100 de sus dibujos en iPads y iPods. A finales del 2011, Hockney visitó California para pintar el Parque nacional de Yosemite en su iPad. Para la temporada 2012-2013 de la Vienna State Opera, él diseñó en su iPad una pintura a gran escala (*176 metros cuadrados*) como parte de una exhibición llamada "Cortina de Seguridad".

**HUIZINGA**, Johan. (1872-1945) historiador holandés, conocido por sus trabajos sobre la baja edad media, la Reforma y el renacimiento. Nació en Groninga y estudió en su ciudad natal y en Leipzig (*Alemania*). Inició su actividad docente en Haarlem y Amsterdam y posteriormente pasó a ser profesor de Historia en la Universidad de Groninga en 1905 y en la Universidad de Leiden en 1915. El régimen nazi le mantuvo arrestado desde 1942 hasta su muerte. La obra clásica de Huizinga, *El otoño de la edad media*, fue publicada en 1919. Sus estudios, que destacaban por su calidad literaria y su penetrante análisis de los acontecimientos, trataban sobre la historia de Francia y los Países Bajos durante los siglos XIV y XV como ilustración de la última etapa de la edad media. Entre su bibliografía también se encuentran unos primeros trabajos de



juventud sobre la literatura y la cultura de la India, la biografía *Erasmus* (1924) y otras obras de tema histórico.

**HUNTER**, William Joseph "Dard". (1883–1966), papelerero estadounidense toda una autoridad americana en impresión, papel y fabricación de papel, sobre todo a mano, utilizando las herramientas y el oficio de cuatro siglos antes. Hunter produjo doscientos ejemplares de su libro antiguo papel, preparar todos los aspectos del libro sí mismo: él escribió el texto, diseñado y fundido del tipo, hizo la composición tipográfica, hecho a mano el papel, impreso y atado el libro. Una exhibición en el *Smithsonian Institution* que apareció con su trabajo leer, *"En toda la historia de la impresión, estos son los primeros libros que se han hecho en su totalidad por las labores de un hombre"*. él también escribió Papermarking por mano en América (1950), una empresa similar pero más grande. Activa en el movimiento Arts and Crafts, Hunter había creado y defendido a muchos otros tipos de artesanías hechas a mano, publicar a sus propias guías, como cosas que puede hacer. Él experimentó con cerámica, joyas, vitrales y muebles. También fundó una escuela de correspondencia, la escuela de artesanía de Dard Hunter.

Hunter viajó a Europa para estudiar la fabricación de papel en Italia y se graduado de enseñanza gráfico real Imperial de Viena y el Instituto Experimental (*K. K. Graphische Lehr und Versuchsanstalt*). En 1912, regresaron a los Estados Unidos, y Hunter compró y se trasladó a la casa del molino Gomez cerca de Marlboro, Nueva York. Construyó un pequeño *papermill*, allí, produce sus primeros sobre la fabricación de papel hecho a mano, fue impreso en papel hecho a mano, este papel hecho a mano, no se produjo en América en el

momento; tuvo que comprarse en Europa. este papel se fabricó en Inglaterra, empleando una técnica de tres siglos de antigüedad, la máquina que emplearon funcionaba a partir de una rueda de madera accionada por el agua.

Hunter es autor de veinte libros sobre el tema de la fabricación de papel, de los cuales 8 fueron impresos a mano. En 1958 publicó su autobiografía, *mi vida con Paper*. Hunter abrió sus puertas el Museo del papel Dard Hunter en el *Massachusetts Institute of Technology*. que se trasladó al Instituto de química papel en Appleton, Wisconsin en 1954. El Museo del papel Robert C. Williams ahora abarca la mayor parte de la colección del Instituto de ciencia de papel y tecnología, en el campus de la *Georgia Institute of Technology*.

**HUTCHESON**, Francis (1694 –1746), fue un economista y filósofo irlandés. Hutcheson estudió en la universidad de Glasgow filosofía, teología y literatura. Es considerado el padre de la Ilustración Escocesa. En 1716 se ordenó como ministro en la Iglesia de Escocia y en 1729 llegó a ser profesor universitario de Glasgow. Su filosofía influiría en los filósofos escoceses del Siglo XVIII. Consideraba que la filosofía tiene un valor práctico, y por lo tanto no es un mero ejercicio teórico. Esto puede observarse particularmente en su sistema moral, que se contrapone al desarrollado por David Hume, que intentaba ser una "*ciencia moral*".

**HYATT, John Wesley.** (1837-1920). Fue un inventor estadounidense. Se le conoce por haber simplificado el proceso de producción del celuloide. John Hyatt empezó a trabajar en una imprenta a los 16 años, pero llegará como inventor a registrar cientos de patentes. Mientras investigaba la búsqueda de un sustituto del marfil para la producción de bolas de billar ;realizó

experimentos con celuloide. El resultado fue una manera viable de producir celuloide, y Hyatt creó la *Celluloid Manufacturing Company* en 1870

**KALF**, Willem. (1619 -1693), pintor neerlandés que sobresalió en pintar bodegones, Su biografía está sumida en interrogantes. Se pensó que fue discípulo de Hendrik Gerritsz. Pot, lo cual actualmente se descarta. En 1642 se le cita en París, donde produjo mayormente bodegones de gran tamaño y algunas pequeñas escenas de temas cotidianos en interiores. En 1646 regresó a Róterdam pero poco después se mudó a Hoorn, donde en 1652 se casó con Cornelia Pluvier, una grabadora y poetisa. Tendrían cuatro hijos. En 1653 el artista y su familia se establecieron en Ámsterdam, donde Kalf siguió pintando bodegones, ya con menos elementos y una iluminación más oscura. Allí falleció con 74 años. Su producción es relativamente escasa y muy cotizada. Entre sus obras más notables se citan: *Interior de una cocina (Museo del Louvre de París)*, *Bodegón con jarra de plata (Rijksmuseum de Ámsterdam)* y *Bodegón con copa de nautilus (Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid)*.

**KANDINSKY**, Wassily. (1866-1944), pintor ruso cuya investigación sobre las posibilidades de la abstracción le sitúan entre los innovadores más importantes del arte contemporáneo. Desempeñó un papel fundamental, como artista y como teórico, en el desarrollo del arte abstracto. En 1911 formó, junto con Franz Marc y otros expresionistas alemanes, el grupo Der Blaue Reiter (*El jinete azul, nombre que procede de la predilección de Kandinsky por el color azul y de Marc por los caballos*). Durante ese periodo realizó tanto obras abstractas como figurativas, caracterizadas todas ellas por el brillante colorido y la complejidad del dibujo. Su influencia en el desarrollo del arte del siglo XX se

hizo aún mayor a través de sus actividades como teórico y profesor. En 1912 publicó *De lo espiritual en el arte*, primer tratado teórico sobre la abstracción, que difundió sus ideas por toda Europa. Entre 1918 y 1921 impartió clases en la Academia de Bellas Artes de Moscú, y entre 1922 y 1933 en la Bauhaus de Dessau, Alemania. Después de la I Guerra Mundial sus abstracciones se volvieron cada vez más geométricas, a medida que se alejaba del estilo fluido de su primera época para introducir trazos muy marcados y diseños claros. *Composición VIII n° 260* (1923, Museo Guggenheim, Nueva York, Estados Unidos), por ejemplo, es un armónico conjunto de líneas, círculos, arcos y otras formas geométricas simples. En *Amarillo-rojo-azul* (1925, Museo Nacional de Arte Moderno, París) la disposición de los colores y las formas geométricas proporciona una dimensión cósmica al cuadro, que puede ser interpretado como la oposición entre el amarillo y el azul, símbolos en este caso del día y la noche. En obras muy posteriores como *Círculo y cuadrado* (1943, colección privada) su estilo se hace más elegante y complejo, y logra, así, obras de un bellissimo equilibrio.

**KANT**, Immanuel. (1724-1804) filósofo alemán, considerado por muchos como el pensador más influyente de la era moderna. Su obra *Crítica de la razón pura* (1781), en la que examinó las bases del conocimiento humano y creó una epistemología individual. Al igual que los primeros filósofos, Kant diferenciaba los modos de pensar en proposiciones analíticas y sintéticas. Una proposición analítica es aquella en la que el predicado está contenido en el sujeto, como en la afirmación “*las casas negras son casas*”. La verdad de este tipo de proposiciones es evidente, porque afirmar lo contrario supondría plantear una proposición contradictoria. Tales proposiciones son llamadas analíticas porque

la verdad se descubre por el análisis del concepto en sí mismo. Las proposiciones sintéticas, en cambio, son aquellas a las que no se puede llegar por análisis puro, como en la expresión “*la casa es negra*”. Todas las proposiciones comunes que resultan de la experiencia del mundo son sintéticas.

Las proposiciones, según Kant, pueden ser divididas también en otros dos tipos: empíricas (*o a posteriori*) y a priori. Las proposiciones empíricas dependen tan sólo de la percepción, pero las proposiciones a priori tienen una validez esencial y no se basan en tal percepción. La diferencia entre estos dos tipos de proposiciones puede ser ilustrada por la empírica “*la casa es negra*” y la a priori “*dos más dos son cuatro*”. La tesis sostenida por Kant en la *Crítica de la razón pura* consiste en que resulta posible formular juicios sintéticos a priori. Esta posición filosófica es conocida como transcendentalismo. Al explicar cómo es posible este tipo de juicios, consideraba los objetos del mundo material como incognoscibles en esencia; desde el punto de vista de la razón, sirven tan sólo como materia pura a partir de la cual se nutren las sensaciones. Los objetos, en sí mismos, no tienen existencia, y el espacio y el tiempo pertenecen a la realidad sólo como parte de la mente, como intuiciones con las que las percepciones son medidas y valoradas.

Además de estas intuiciones, afirmó que también existen un número de conceptos a priori, llamados categorías. Dividió éstas en cuatro grupos: las relativas a la cantidad (que son unidad, pluralidad y totalidad), las relacionadas con la cualidad (*que son realidad, negación y limitación*), las que conciernen a la relación (*que son sustancia-y-accidente, causa-y-efecto y reciprocidad*) y las

que tienen que ver con la modalidad (*que son posibilidad, existencia y necesidad*). Las intuiciones y las categorías se pueden emplear para hacer juicios sobre experiencias y percepciones pero, según Kant, no pueden aplicarse sobre ideas abstractas o conceptos cruciales como libertad y existencia sin que lleven a inconsecuencias en la forma de binomios de proposiciones contradictorias, o antinomias, en las que ambos elementos de cada par pueden ser probados como verdad.

En la *Metafísica de las costumbres* (1797) Kant describió su sistema ético, basado en la idea de que la razón es la autoridad última de la moral. Afirmaba que los actos de cualquier clase han de ser emprendidos desde un sentido del deber que dicte la razón, y que ningún acto realizado por conveniencia o sólo por obediencia a la ley o costumbre puede considerarse como moral. Describió dos tipos de órdenes dadas por la razón: el imperativo hipotético, que dispone un curso dado de acción para lograr un fin específico; y el imperativo categórico, que dicta una trayectoria de actuación que debe ser seguida por su exactitud y necesidad. El imperativo categórico es la base de la moral y fue resumido por Kant en estas palabras claves: *“Obra como si la máxima de tu acción pudiera ser erigida, por tu voluntad, en ley universal de la naturaleza”*.

Las ideas éticas de Kant son el resultado lógico de su creencia en la libertad fundamental del individuo, como manifestó en su *Crítica de la razón práctica* (1788). No consideraba esta libertad como la libertad no sometida a las leyes, como en la anarquía, sino más bien como la libertad del gobierno de sí mismo, la libertad para obedecer en conciencia las leyes del Universo como se revelan por la razón. Creía que el bienestar de cada individuo sería considerado, en

sentido estricto, como un fin en sí mismo y que el mundo progresaba hacia una sociedad ideal donde la razón “*obligaría a todo legislador a crear sus leyes de tal manera que pudieran haber nacido de la voluntad única de un pueblo entero, y a considerar todo sujeto, en la medida en que desea ser un ciudadano, partiendo del principio de si ha estado de acuerdo con esta voluntad*”.

Su pensamiento político quedó patente en *La paz perpetua* (1795), ensayo en el que abogaba por el establecimiento de una federación mundial de estados republicanos. Además de sus trabajos sobre filosofía, escribió numerosos tratados sobre diversas materias científicas, sobre todo en el área de la geografía física. Su obra más importante en este campo fue *Historia universal de la naturaleza y teoría del cielo* (1755), en la que anticipaba la hipótesis (más tarde desarrollada por Laplace) de la formación del Universo a partir de una nebulosa originaria. Entre su abundante producción escrita también sobresalen *Prolegómenos a toda metafísica futura que pueda presentarse como ciencia* (más conocida por el nombre de *Prolegómenos*, 1783), *Principios metafísicos de la ciencia natural* (1786), *Crítica del juicio* (1790) y *La religión dentro de los límites de la mera razón* (1793).

**KOSUTH**, Joseph. (1945) Artista estadounidense. Realizó estudios de artes School of Visual Arts de Nueva York, filosofía y antropología. Empleo métodos de filósofos del lenguaje como L. Wittgenstein y A. J. Ayer. A artístico tuvo como referencia a la obra de Marcel Duchamp, al considerar que el arte moderno o conceptual se inicia con el primer ready-made. Su obra *Art after Philosophy* de 1969, desarrolla la base teórica de sus obras.



Obras como *Una y tres sillas* (1965, Museo Nacional de Arte Moderno, Centro Georges Pompidou, París), donde aparece una fotografía de una silla plegable a tamaño real, y la propia silla junto a la definición del término silla sacada de un diccionario, se propone captar la naturaleza lingüística de toda obra de arte. De este modo, contribuye a la disolución de la práctica artística en el terreno de la filosofía y el lenguaje. En 1966 presentó *Art as Idea as Idea*, paradigma de los nuevos presupuestos conceptuales que serían formulados por él mismo en su artículo *Art after Philosophy*, publicado a finales de 1969. Kosuth consideró que la esencia del arte es la idea que se articula a través de la razón discursiva, y propuso una visión intelectual del arte, concebido como problema filosófico y lingüístico. Llegó a afirmar que *"el arte es, de hecho, la definición del arte"*.

**LAVOISIER**, Antoine-Laurent de. (1743-1794) fue un químico, biólogo y economista francés, considerado el creador de la química moderna, junto a su esposa, la científica Marie-Anne Pierrette Paulze, por sus estudios sobre la oxidación de los cuerpos, el fenómeno de la respiración animal, el análisis del aire, la ley de conservación de la masa o ley Lomonósov-Lavoisier, la teoría calórica y la combustión, y sus estudios sobre la fotosíntesis.

Fue uno de los protagonistas principales de la revolución científica que condujo a la consolidación de la química, por lo que es considerado el fundador de la química moderna. Entre los experimentos más importantes de Lavoisier fue examinar la naturaleza de la combustión, demostrando que es un proceso en el que se produce la combinación de una sustancia con oxígeno, refutando

la teoría del flogisto. También reveló el papel del oxígeno en la respiración de los animales y las plantas.

Lavoisier, junto con L. B. Guyton de Morveau, Claude Louis Berthollet, y Antoine-François de Fourcroy, presentaron una nueva nomenclatura a la Academia en 1787, porque no había prácticamente un sistema de nomenclatura química racional en ese momento. El nuevo sistema fue atado indisolublemente a la nueva teoría del oxígeno de Lavoisier de la química. Los 4 elementos de tierra, aire, fuego y agua fueron desechados, y en cambio aceptaron 55 sustancias que no pueden ser descompuestas en sustancias más simples por ningún medio químico conocido provisionalmente como elementos químicos.

Trabajó en el cobro de contribuciones, motivo por el cual fue arrestado en 1793. Importantes personajes hicieron todo lo posible para salvarlo. Cuando se expusieron al tribunal todos los trabajos que había realizado Lavoisier, se dice que, a continuación, el presidente del tribunal pronunció la famosa frase: *«La república no precisa ni científicos ni químicos, no se puede detener la acción de la justicia»*. Lavoisier fue guillotinado el 8 de mayo de 1794, cuando tenía 50 años. Lagrange dijo al día siguiente: *«Ha bastado un instante para cortarle la cabeza, pero Francia necesitará un siglo para que aparezca otra que se le pueda comparar»*.

**LUN**, Ts'ai o Cai. ( 77 y 110 o 50 y 121 ). Eunuco y consejero imperial chino, que vivió en la corte de la dinastía Han. En China se le considera tradicionalmente como el inventor del papel, ya que bajo su administración se perfeccionó la técnica de fabricación del material utilizado para la escritura de

documentos, que pasó a tener unas propiedades similares a las del papel actual, bastante diferente del papiro y el pergamino utilizados en épocas más antiguas. Aunque en China existían formas tempranas de papel desde el siglo II a. C., él fue responsable de la primera mejora significativa y normalización de la fabricación del papel, mediante la adición de nuevos materiales esenciales para su composición. De acuerdo con las crónicas históricas chinas, la invención del papel habría ocurrido en el año 105 d. de C.

Cai Lun es célebre por haber sido el creador de una nueva clase de papel similar al actual, desarrollado por solicitud de la corte imperial, que reclamaba un material más cómodo de utilizar y conveniente para la escritura. Aunque ya existían tipos más primitivos de papel, Cai Lun procedió a perfeccionar la técnica de elaboración mediante la impermeabilización de encolados a base de almidón, de arroz y zumo mucilaginoso de tororo aoi de modo que las hojas quedaran bien satinadas y protegidas del moho y los parásitos. Tal creación contribuyó a la explotación del papel, que se inició en China, y sería continuada más adelante por japoneses y árabes. Cai Lun fue, con el tiempo, venerado como un personaje semidivino en su país; y en 1962, el gobierno chino lo homenajeó en el 1850º aniversario de su muerte.

**MAGRITTE**, René. (1898-1967) pintor belga, perteneciente al movimiento surrealista. Estudió en la *Académie Royale des Beaux-Arts*, Bruselas. Su primera exposición individual fue en Bruselas en 1927. Para entonces Magritte había ya empezado a pintar en un estilo cercano al surrealismo, que predominó a lo largo de su larga carrera. Diestro y meticuloso en su técnica, es notable por obras que contienen una extraordinaria yuxtaposición de objetos comunes en

contextos poco corrientes dando así un significado nuevo a las cosas familiares. Esta yuxtaposición se denomina con frecuencia realismo mágico, del que Magritte es el principal exponente artístico. Buena muestra de su magnífico hacer es el cuadro *La llave de los campos* (1936, Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid), expresión francesa que sugiere la liberación de cualquier restricción mental o física. Aparte de elementos fantásticos, exhibía un ingenio mordaz, creando versiones surrealistas de obras famosas, como en su lienzo *Madame Récamier de David* (1949, colección privada), en la que el famoso retrato de Jacques Louis David es parodiado, al sustituir a la mujer por un elaborado ataúd. Murió el 15 de agosto de 1967 en Bruselas.

**MARINI**, Marino. (1901-1980), escultor y artista gráfico italiano que destacó por sus representaciones de caballos y jinetes. Estudio en la Academia de Bellas Artes de Florencia. Más tarde estudió escultura en París. Entre 1929 y 1940 se dedicó a la enseñanza en la Escuela de Arte de Villa Reale, Monza. En su obra influyeron la antigua escultura italiana (etrusca) y griega. En 1936 empezó a crear una serie de esculturas de jinetes inspiradas en las figuras de las antiguas tumbas chinas. En esas obras, como pone de manifiesto, por ejemplo, en *Jinete* (1952, Walker Art Center, Minneapolis), mezcló un rudo arcaísmo en las formas con una expresividad trágica, poética. Sus materiales preferidos fueron el bronce, la madera y el yeso. Marini también esculpió retratos de gran penetración psicológica, como el de *Ígor Stravinski* (1950, Museo de Bellas Artes de San Francisco), y figuras sensuales de mujer.

**MOZART**, Wolfgang Amadeus. (1756-1791), compositor austriaco del periodo clásico. Uno de los más influyentes en la historia de la música occidental.

Estudió con Leopold Mozart, su padre, conocido violinista y compositor que trabajaba en la orquesta de la corte del arzobispo de Salzburgo.

A los seis años Mozart era ya un consumado intérprete de instrumentos de tecla y un eficaz violinista, a la vez que hacía gala de una extraordinaria capacidad para la improvisación y la lectura de partituras. Todavía hoy se interpretan cinco pequeñas piezas para piano que compuso a esa edad. En 1762 Leopold comenzó a llevar a su hijo de gira por las cortes de Europa. Durante este periodo compuso sonatas, tanto para clave como para violín (1763), una sinfonía (1764), un oratorio (1766) y la ópera cómica *La finta semplice* (1768). En 1769 fue nombrado *Konzertmeister* del arzobispado de Salzburgo, y en La Scala de Milán el Papa le hizo caballero de la Orden de la Espuela Dorada. Ese mismo año compuso *Bastien und Bastienne*, su primer *Singspiel* (tipo de ópera alemana con partes recitadas). Al año siguiente le encargaron escribir su primera gran ópera, *Mitrídates, rey del Ponto* (1770), compuesta en Milán. Con esta obra su reputación como músico se afianzó todavía más.

En 1771 volvió a Salzburgo. Su cargo en la ciudad no era remunerado, pero le permitió componer un gran número de obras importantes durante seis años, eso sí, en detrimento de su situación económica. En 1777 obtuvo permiso para dar una gira de conciertos, y se fue a Munich con su madre. A pesar de su corta vida y malograda carrera, Mozart se encuentra entre los grandes genios de la música. Su inmensa producción (más de 600 obras), muestra a una persona que, ya desde niño, dominaba la técnica de la composición a la vez que poseía una imaginación desbordante. Sus obras

instrumentales incluyen sinfonías, divertimentos, sonatas, música de cámara para distintas combinaciones de instrumentos y conciertos; sus obras vocales son, básicamente, óperas y música de iglesia. Sus manuscritos muestran cómo, salvo cuando hacía borradores de pasajes especialmente difíciles, primero pensaba la obra entera y luego la escribía. Su obra combina las dulces melodías del estilo italiano y la forma y el contrapunto germánicos.

Mozart epitomiza el clasicismo del siglo XVIII, sencillo, claro y equilibrado, pero sin huir de la intensidad emocional. Estas cualidades son patentes sobre todo en sus conciertos, con los dramáticos contrastes entre el instrumento solista y la orquesta, y en las óperas, con las reacciones de sus personajes ante diferentes situaciones. Su producción lírica pone de manifiesto una nueva unidad entre la parte vocal y la instrumental, con una delicada caracterización y el uso del estilo sinfónico propio de los grandes grupos instrumentales.

**MELLO**, Anthony de S.J. (1931-1987) sacerdote jesuita y psicoterapeuta indio, conocido por sus libros y conferencias sobre espiritualidad, donde utilizaba elementos teológicos de otras religiones, además de la tradición judeocristiana. Algunas de sus ideas fueron revisadas y notificadas como no ortodoxas por la Congregación para la Doctrina de la Fe el 24 de junio de 1998. Comenzó dirigiendo ejercicios espirituales para jóvenes novicios; que fueron el punto de partida para su carrera pública como director de almas, labor que continuaría durante toda su vida. Se basó en la metodología, los principios y la fuerza de los Ejercicios de Ignacio de Loyola, que había aprendido en España. Pero había agregado los ingredientes propios de su personalidad tan especial; y fueron numerosos sus retiros para la renovación del espíritu. Algunas ediciones

de sus libros llevan una hoja de precaución que indica: *“Los libros escritos por el padre Anthony de Mello fueron escritos en un contexto multirreligioso para ayudar a los seguidores de otras religiones, agnósticos y ateos en su búsqueda espiritual, y el autor no pretendió que fueran un manual de instrucciones sobre la fe católica en la doctrina y dogmas cristianos”*. Obras: *¡Despierta!* - charlas sobre la espiritualidad, El canto del pájaro, Contacto con Dios, El manantial, Una llamada al amor, Sádhana, un camino de oración. La oración de la rana Volumen 1 y 2.

**MIES VAN DER ROHE**, Ludwig. (1886-1969), arquitecto alemán nacionalizado estadounidense, uno de los maestros más importantes de la arquitectura moderna y con toda probabilidad el máximo exponente del siglo XX en la construcción de acero y vidrio. A finales de la década de 1920 acometió dos de sus obras maestras más representativas: el pabellón alemán para la Exposición Universal de Barcelona de 1929 (para el que diseñó también el famoso sillón Barcelona, de acero cromado y cuero) y la casa Tugendhat (1930) en Brno (*actual República Checa*). En ambos edificios utilizó una estructura de pequeños pilares metálicos cruciformes que liberaban el área de la planta, compuesta por espacios que fluyen entre ligeros paneles de ónice, mármol o madera de ébano, delimitados por grandes cristaleras que ocupan toda su altura. La arquitectura de Mies se caracteriza por una sencillez esencialista y por la sinceridad expresiva de sus elementos estructurales. Aunque no fue el único que intervino en estos movimientos, su racionalismo y su posterior funcionalismo se han convertido en modelos para el resto de los profesionales del siglo. Se considera uno de los maestros más importantes de la arquitectura



moderna, junto con el suizo-francés Le Corbusier y el estadounidense Frank Lloyd Wright.

**NABOKOV**, Vladimir. (1899-1977), novelista estadounidense de origen ruso, poeta y crítico, considerado como una de las principales figuras de la literatura universal. En 1922 Nabokov se graduó en la Universidad de Cambridge con la máxima calificación. Bajo el seudónimo de Vladimir Sirin comenzó a escribir para los diarios de los emigrantes rusos en Berlín, donde vivió de 1923 a 1937. Su novela sobre ajedrez, *La defensa de Lüzin* (1930), consagró a Nabokov como uno de los principales valores de la joven generación de escritores emigrados de Rusia. Durante los cinco años siguientes escribió cuatro novelas y un cuento, entre las que destacan *Desesperación* e *Invitado a una decapitación*. Pasó en Francia los tres años siguientes, donde comenzó a escribir en inglés. En 1940, se trasladó a Estados Unidos y cinco años más tarde adoptó la nacionalidad estadounidense. Su primera novela en inglés, *Barra siniestra*, se publicó en 1947. Su fama literaria fue discreta hasta la publicación en París de *Lolita* (1955), obra que supuso su consagración como escritor. Esta asombrosa novela narra la intensa y obsesiva relación de un hombre maduro con una adolescente precoz, y puede considerarse como un estudio del amor y el deseo sexual.

Durante la década de 1960 se tradujeron a diversas lenguas algunas de las primeras novelas de Nabokov escritas en ruso, como *Invitado a una decapitación*. *Pálido fuego* (1962), la novela que siguió a *Lolita*, fue también muy elogiada. En 1964 publicó, en edición crítica, su traducción al inglés de la novela de Alexandr Pushkin, *Eugene Onegin* (4 volúmenes). *Habla memoria*

(1966) es un nostálgico relato de su infancia en la Rusia imperial y su vida posterior hasta 1940; las memorias se publicaron originalmente en forma abreviada en 1951, bajo el título de *Prueba poco convincente. Rey, dama, valet*, escrita en Berlín y publicada en ruso y alemán en 1928, es una parodia de una novela tradicional. En 1969 apareció *Ada o el ardor*, un ejemplo claro de su obra. En 1973 publicó dos libros: *Una belleza rusa y otros relatos*, y el ensayo *Opiniones contundentes*. En 1959 Nabokov se estableció en Suiza, donde vivió recluido hasta el 2 de julio de 1977. Murió en Montreux. El territorio exclusivo de Nabokov es la tragicomedia compleja, en la que el tiempo y el espacio se condensan o se expanden, y las metáforas y los símiles se entremezclan en un juego incesante. Como dijera el propio autor: '*Aunque camino siempre al borde de la parodia, tiene que haber, por otra parte, un abismo de seriedad*'.

**NETO**, Ernesto. (1964) artista plástico brasileiro cuya producción se sitúa entre la escultura y la instalación. Para muchos críticos es uno de los artistas latinoamericanos contemporáneos más sobresalientes, heredero del denominado “*neoconcretismo*” brasileiro (*donde figuras como Lygia Clark, Lygia Pape y Hélio Oiticica partiendo del lenguaje geométrico abstracto de los maestros europeos, lo trascendieron al introducir en sus obras el lenguaje corporal y la vida cotidiana*). Su obra se caracteriza por crear espacios, muchos de ellos laberínticos, a los efectos que el espectador pueda apropiárselos, volviéndolo así partícipe de la creación artística. Quienes visitan sus instalaciones, que generalmente ocupan todo el recinto de la exposición, son invitados a ingresar en ellas, a transitarlas, viendo, tocando, experimentando. Trabaja con formas orgánicas, generalmente con materiales

como poliéster, lycra y nylon, y espuma de polietileno, que aluden al cuerpo humano, a sus órganos internos, con una gran carga sensual y de fragilidad. Formas a las que en ocasiones agrega fragancias que complementan la experiencia sensorial. La idea de Neto es ofrecer, a través de sus obras, una oportunidad para la pausa, para experimentar el mundo que nos rodea. De ahí el énfasis en el carácter sensual de sus obras. Para muchos se trata de esculturas multi-sensoriales interactivas donde tocar, oler, sentir, caminar y reflexionar es el objetivo. Ninguna de sus obras está completa hasta que el público la camina y la vive.

**PLATÓN.** (428-347 a.C.), Cuyo verdadero nombre era Aristocles, filósofo griego, uno de los pensadores más originales e influyentes en toda la historia de la filosofía occidental.

Los escritos de Platón adoptaban la forma de diálogos, a través de las cuales se exponían, se discutían y se criticaban ideas filosóficas en el contexto de una conversación o un debate en el que participaban dos o más interlocutores.

El centro de la filosofía de Platón lo constituye su teoría de las formas o de las ideas. La teoría de las ideas de Platón y su teoría del conocimiento están tan interrelacionadas que deben ser tratadas de forma conjunta. Influido por Sócrates, Platón estaba persuadido de que el conocimiento se puede alcanzar. También estaba convencido de dos características esenciales del conocimiento. Primera, el conocimiento debe ser certero e infalible. Segunda, el conocimiento debe tener como objeto lo que es en verdad real, en contraste con lo que lo es sólo en apariencia. Ya que para Platón lo que es real tiene que ser fijo, permanente e inmutable, identificó lo real con la esfera ideal de la

existencia en oposición al mundo físico del devenir. Una consecuencia de este planteamiento fue su rechazo del empirismo, la afirmación de que todo conocimiento se deriva de la experiencia. Pensaba que las proposiciones derivadas de la experiencia tienen, a lo sumo, un grado de probabilidad. No son ciertas. Más aun, los objetos de la experiencia son fenómenos cambiantes del mundo físico, por lo tanto los objetos de la experiencia no son objetos propios del conocimiento. La teoría del conocimiento de Platón quedó expuesta principalmente en *La República*, en concreto en su discusión sobre la imagen de la línea divisible y el mito de la caverna. En la primera, Platón distingue entre dos niveles de saber: opinión y conocimiento. Las declaraciones o afirmaciones sobre el mundo físico o visible, incluyendo las observaciones y proposiciones de la ciencia, son sólo opinión. Algunas de estas opiniones están bien fundamentadas y otras no, pero ninguna de ellas debe ser entendida como conocimiento verdadero. El punto más alto del saber es el conocimiento, porque concierne a la razón en vez de a la experiencia. La razón, utilizada de la forma debida, conduce a ideas que son ciertas y los objetos de esas ideas racionales son los universales verdaderos, las formas eternas o sustancias que constituyen el mundo real. El mito de la caverna describe a personas encadenadas en la parte más profunda de una caverna. Atados de cara a la pared, su visión está limitada y por lo tanto no pueden distinguir a nadie. Lo único que se ve es la pared de la caverna sobre la que se reflejan modelos o estatuas de animales y objetos que pasan delante de una gran hoguera resplandeciente. Uno de los individuos huye y sale a la luz del día. Con la ayuda del Sol, esta persona ve por primera vez el mundo real y regresa a la caverna diciendo que las únicas cosas que han visto hasta ese momento son

sombras y apariencias y que el mundo real les espera en el exterior si quieren liberarse de sus ataduras. El mundo de sombras de la caverna simboliza para Platón el mundo físico de las apariencias. La escapada al mundo soleado que se encuentra en el exterior de la caverna simboliza la transición hacia el mundo real, el universo de la existencia plena y perfecta, que es el objeto propio del conocimiento.

**PROUST**, Marcel. (1871-1922) escritor francés, autor del monumental ciclo de siete novelas *En busca del tiempo perdido* (1913-1927), considerado como una de las cumbres de la literatura universal. Su primera obra, una colección de ensayos y relatos titulada *Los placeres y los días* (1896), es sólo discreta, pero muestra dotes de observador para reproducir las impresiones recogidas en los salones de la ciudad. Este material lo emplearía con más eficacia en obras posteriores. Aquejado de asma desde la infancia, a los 35 años se convirtió en un enfermo crónico. Pasó el resto de su vida recluso, sin abandonar prácticamente nunca la habitación revestida de corcho donde escribió su obra maestra: *En busca del tiempo perdido*. Esta obra de Proust describe con minuciosidad la vida física y, sobre todo, la vida mental de un hombre ocioso que se mueve entre la alta sociedad. Toda la obra es un largo monólogo interior en primera persona, y en muchos aspectos es autobiográfica. La primera parte, *Por el camino de Swann* (1913), cuya primera edición fue sufragada por el propio Proust, pasó inadvertida. Años más tarde apareció *A la sombra de las muchachas en flor* (1919), que resultó un gran éxito y obtuvo el prestigioso Premio Goncourt. Las partes tercera y cuarta, *El mundo de los Guermantes* (2 volúmenes, 1920-1921) y *Sodoma y Gomorra* (2 volúmenes, 1921-1922), también tuvieron una excelente acogida. Las tres últimas partes,

que Proust dejó manuscritas antes de su muerte, se publicaron después de su muerte: *La prisionera* (1923), *La desaparición de Albertina* (2 volúmenes, 1925) y *El tiempo recobrado* (2 volúmenes, 1927).

Proust también exploró con valentía los abismos de la psique humana, las motivaciones inconscientes y la conducta irracional, sobre todo en relación con el amor. Esta obra, traducida a numerosos idiomas, hizo famoso a su autor en el mundo entero, y su método de escritura, basado en un minucioso análisis del carácter de sus personajes, tuvo una importante repercusión en toda la literatura del siglo XX. Otra novela, descubierta y publicada tras su muerte, aunque escrita entre 1895 y 1899, es decir, anterior a *En busca del tiempo perdido*, es *Jean Santeuil* (3 volúmenes, 1952).

**RIMSKI-KÓRSAKOV**, Nikolái Andréievich. (1844-1908), compositor ruso y teórico de la música, una de las grandes figuras de la escuela nacionalista rusa y gran maestro en el arte de la orquestación. En su infancia estudió piano. En 1856 fue aceptado en la Academia Naval de San Petersburgo, aunque ello no supuso el abandono de sus estudios musicales. En 1861 conoció al compositor ruso Mili Balakirev, adalid de un grupo de jóvenes compositores nacionalistas entre los que se encontraban Alexandr Borodín, Modest Músorgski y César Cui. Juntos formaron lo que más tarde se conocería como el grupo de los Cinco.

En 1873 Rimski-Kórsakov se retiró del servicio activo en la marina para desempeñar el cargo de inspector musical de los conjuntos de la flota rusa, ocupación que le permitió avanzar en su carrera musical. Desde 1871 y hasta su muerte enseñó composición e instrumentación en el Conservatorio de San Petersburgo (*actualmente Conservatorio Rimski-Kórsakov*) y entre 1886 y 1890

dirigió la orquesta sinfónica de esta ciudad. En 1889 orquestó y remató ciertos detalles de la ópera *El príncipe Ígor*, que Borodín había dejado incompleta, y en 1896 reorquestó la ópera de Músorgski *Borís Godunov*, tras el fallecimiento de su autor.

Actualmente se valora más la frescura y la brillantez de su orquestación que la originalidad de sus ideas musicales. Como tal, ejerció una influencia directa, en especial sobre sus discípulos Ígor Stravinski y Alexandr Glazunov, e indirecta a través de su obra póstuma *Principios de orquestación*, publicada en 1913. Entre sus óperas cabe destacar: *Snegurochka* (*Copos de nieve*, 1880-1881), *Noche de mayo* (1878-1879), *Sadko* (1894-1896), *El zar Saltan* (1900), *Mlada* (1889-1890), *La novia del zar* (1898), *Kästchei, el inmortal* (1902) y *El gallo de oro* (1906-1907), y las obras sinfónicas *Capricho español* (1887), *Scheherazade* (1888) y *La gran Pascua rusa* (1888). En 1909, tras su muerte, se publicó su autobiografía *Recuerdos de mi vida musical*.

**ROBERT**, Louis-Nicolás. (1761-1828,) ingeniero mecánico e inventor francés. En 1799 trabajaba en la editorial Didot Robert cuando patentó la primera máquina para producir “*papel continuo*”. Después de una serie de disputas legales y financieros de Saint Léger Didot, Robert perdió el control de su patente. La máquina fue enviada a Inglaterra en la Francia postrevolucionaria. La invención de Robert se convirtió en el núcleo de la máquina Fourdrinier, la base para la fabricación de papel moderna.

**RODIN**, Auguste. (1840-1917), escultor francés que dotaba a su trabajo de gran fuerza psicológica expresada a través del modelado y la textura. Se le considera uno de los escultores más importantes del siglo XIX y principios del



XX. Estudió arte en una escuela pública para artesanos y por su cuenta en el Museo del Louvre, ya que no fue admitido en la École des Beaux-Arts. Durante muchos años trabajó para otros escultores, incluido Ernest Carrier-Belleuse, ocupado sobre todo en la elaboración de ornamentos. Rodin colaboró, a principios de la década de 1870, en la realización de una escultura arquitectónica para la Bolsa de Bruselas. En 1875, viajó a Italia, donde se sintió atraído por el tratamiento del movimiento y la acción muscular en las obras de los escultores del renacimiento Donatello y Miguel Ángel. La influencia de éste último será decisiva en su trabajo; a partir del estudio de sus obras consiguió liberarse del academicismo predominante en la época.

Rodin produjo algunas esculturas importantes entre 1858 y 1875, incluyendo entre ellas especialmente *Hombre con la nariz rota*, que fue rechazada tres veces por la Academia de Arte. Sin embargo, su reconocimiento llegó en 1877 con la exhibición en el Salón de su desnudo masculino *La era de bronce*. Este trabajo levantó controversia dado su extremado realismo y Rodin fue acusado de utilizar moldes de yeso a partir de modelos vivos. La exhibición en 1880 de su desnudo *San Juan Bautista*, que resaltaba las cualidades humanas del sujeto, acrecentó la reputación de Rodin.

El mismo año comenzó a trabajar en *Las puertas del infierno*, una puerta de bronce esculpida para el Museo de Artes Decorativas de París. La puerta representaba principalmente escenas del infierno y estaba inspirada en obras tan diversas como la Divina Comedia de Dante, la *Metamorfosis* de Ovidio y *Las flores del mal* de Baudelaire. Aunque Rodin trabajó en esta obra durante toda su vida, nunca llegó a terminarla y fue fundida en bronce después de su

muerte. No obstante, creó modelos y estudios de muchos de sus componentes escultóricos, siendo todos ellos aclamados como obras independientes. Entre estos trabajos se encuentran *El beso*, *Ugolino*, *Adán y Eva* y *El pensador*, probablemente la obra más famosa de Rodin, concebida originalmente para coronar *Las puertas del infierno*.

En 1884 recibió el encargo oficial de realizar una obra que conmemorara el dramático sitio de Calais por los ingleses en 1347. *Los burgueses de Calais* es un monumental grupo en bronce en el que se representan personajes históricos con gran profundidad psicológica. Durante los diez años que necesitó para terminar la obra, Rodin no cesó de recibir violentas críticas pero, finalmente, el monumento de 2.200 kilos de peso fue inaugurado en 1895. La obra se instaló directamente en el suelo y no sobre un zócalo.

En 1887 fue nombrado Caballero de la Legión de Honor. Por estas fechas, su taller en Meudon, una localidad cercana a París, ya se había convertido en una verdadera fábrica en la que trabajaban más de cincuenta personas, entre ellas la escultora Camille Claudel, con la que Rodin mantuvo una relación amorosa. Una parte de su obra puede contemplarse en el Museo Rodin, de París.

Para Rodin, la belleza en el arte consistía en una representación fidedigna del estado interior, y para lograr este fin a menudo distorsionaba sutilmente la anatomía. Su escultura, en bronce y mármol, se divide en dos estilos. El estilo más característico revela una dureza deliberada en la forma y un laborioso modelado de la textura; el otro está marcado por una superficie pulida y la delicadeza de la forma.

El tema de la mujer y de las parejas de amantes es una constante en su obra; sus esculturas poseen un marcado enfoque pasional y erótico, como en *El beso*, *La eterna primavera* o *Iris, la mensajera de los dioses*. Este erotismo se encuentra también reflejado en innumerables dibujos y acuarelas que el escultor llevaba a cabo en las pausas de su trabajo.

También produjo numerosos retratos en los que no trató de fijar el aspecto exterior sino evocar la esencia de la personalidad y los estados emocionales de los sujetos. Entre ellos, obras de cuerpo entero de los escritores franceses Honoré de Balzac y Victor Hugo, así como del pintor Jules Bastien-Lepage; también hizo bustos de los artistas franceses Jules Dalou, Carrier-Belleuse y Pierre Puvis de Chavannes. La escultura de Rodin, expresión de un lenguaje formal totalmente nuevo, se adelanta a su tiempo y prepara el camino para la escultura del siglo XX.

**ROUSSEAU**, Jean-Jacques. (1712-1778), filósofo, teórico político y social, músico y botánico francés. Fue empleado como aprendiz de grabador a los 13 años de edad, pero, después de tres años, abandonó este oficio para convertirse en secretario y acompañante asiduo de madame Louise de Warens, una mujer rica y generosa que ejercería una profunda influencia en su vida y obra. Amigo del filósofo francés Denis Diderot, quien le encargó escribir determinados artículos sobre música para la Enciclopedia. En 1750 ganó el premio de la Academia de Dijon por su *Discurso sobre las ciencias y las artes* (1750) y, en 1752, fue interpretada por primera vez su ópera *El sabio del pueblo*. Tanto en las obras anteriores, como en su *Discurso sobre el origen de la desigualdad entre los hombres* (1755), expuso la teoría

que defendía que la ciencia, el arte y las instituciones sociales han corrompido a la humanidad, y según la cual el estado natural, o primitivo, es superior en el plano moral al estado civilizado (véase Naturalismo). Su célebre aserto: “*Todo es perfecto al salir de las manos del Creador y todo degenera en manos de los hombres*”, y la retórica persuasiva de estos escritos provocaron comentarios burlones por parte de Voltaire, quien atacó las opiniones de Rousseau y suscitó una eterna enemistad entre ambos filósofos franceses.

Rousseau abandonó París en 1756 y se retiró a Montmorency, donde escribió la novela *Julia o La nueva Eloísa* (1761). En su famoso tratado político *El contrato social o Principios de derecho político* (1762), expuso sus argumentos sobre libertad civil y contribuyó a la posterior fundamentación y base ideológica de la Revolución Francesa, al defender la supremacía de la voluntad popular frente al derecho divino.

**ROTHKO**, Mark. (1903-1970), pintor estadounidense de origen ruso, de la escuela del expresionismo abstracto. Estudió a la Universidad de Yale y la Liga de estudiantes de Arte de Nueva York. En 1933 realizó en Nueva York su primera exposición individual. La obra artística de Rothko en la década de 1930 se adhiere al movimiento del realismo social. En la década de 1940, influenciado por el Surrealismo, desarrolló un planteamiento más imaginativo que se inspira en la religión primitiva. Obras: *Escena bautismal* (1945) con el tiempo su trabajo se fue haciendo más abstracto, empleando grandes rectángulos de colores oscuros, suaves o vivos, empleados para sugerir emoción. *Número 10* (1950) y *Cuatro sombras en rojo* (1958).

**ROTTERDAM**, Erasmo de. (c. 1466-1536), escritor, erudito y humanista holandés, principal intérprete de las corrientes intelectuales del renacimiento en el norte de Europa.

Desde 1499 viajó incansablemente de ciudad en ciudad trabajando como profesor y conferenciante, escribiendo constantemente e investigando manuscritos antiguos. Mantuvo una voluminosa correspondencia —se conservan más de mil quinientas cartas— con importantes personajes de la época. A lo largo de cuatro viajes a Inglaterra trabó amistad con eruditos de la nueva enseñanza humanista como John Colet, fundador del colegio Saint Paul de Londres, Thomas Linacre, fundador de la Real Universidad de Medicina, Tomás Moro, escritor y *Lord* Canciller de Inglaterra, y William Grocyn, profesor de griego en Oxford. Él mismo enseñó griego en Cambridge, con lo que contribuyó al establecimiento del humanismo en Inglaterra, y en especial, al desarrollo de los estudios clásicos en la enseñanza cristiana. Mientras estuvo en Italia se doctoró por la Universidad de Turín y se hizo amigo del editor veneciano Aldo Manuzio. Erasmo expuso sus opiniones progresistas acerca de la educación en *Sobre el método del estudio* (1511) y *La enseñanza firme pero amable de los niños* (1529). Sostenía que el latín elemental y el cristianismo básico han de enseñarse en el hogar antes de empezar el bachillerato formal a los siete años. El latín también debía enseñarse primero de manera coloquial y después a través de la gramática, un método similar a las técnicas actuales de enseñanza. También es avanzada su defensa de la educación física, su crítica a la disciplina severa y su insistencia en despertar el interés de los alumnos.

**SACHS**, Curt. (1881- 1959) musicólogo y profesor de música alemán,. fundador de la organología moderna. Estudió historia de la música en la Universidad de Berlín. Escribió su tesis doctoral sobre historia del arte (1904). Tras algunos años en los que ejerció de crítico artístico e historiador, fue nombrado director de la colección de instrumentos musicales antiguos de la Escuela Superior de Música de Berlín en diciembre de 1919, donde sustituyó a Oskar Fleischers. Se esforzó intensamente en que la extensa colección fuera accesible al público y a la ciencia.

En 1913 Sachs trabajó en la *Enciclopedia de instrumentos musicales*. Su publicación en 1914 junto a Erich von Hornbostel, en el *Zeitschrift für Ethnologie* (periódico de etnología) dio a conocer un novedoso sistema de clasificación de los instrumentos musicales, hoy conocido como *clasificación Hornbostel-Sachs*, que ha sido ampliado a lo largo de los años. Por ser judío, Sachs fue suspendido en 1933 de su cargo estatal por los nacionalsocialistas, al amparo de la ley general de funcionarios. Se vio obligado a exiliarse a París y más tarde a los Estados Unidos, y se estableció en Nueva York. Sachs fue docente en la Universidad de Nueva York entre 1937 y 1953. Además trabajó en la biblioteca pública. En 1956 le fue concedido el título de doctor *honoris causa* en la Universidad Libre de Berlín. El auditorio del Museo de Organología de Berlín lleva su nombre. Curt Sachs escribió libros acerca de ritmo, de la danza y de los instrumentos musicales. Su libro *La historia de los inst* es uno de los más significativos en este ámbito. Desde 1983 la American Musical Instrument Society concede el Premio Curt Sachs.

**SCRIABIN.** Aleksandro Nikoláyevich. (1872-1915), compositor y pianista ruso, considerado uno de los mayores exponentes del postromanticismo y el atonalismo libre. Fue uno de los compositores más innovadores de la historia de la música. Estudió piano a una temprana edad, tomando lecciones con Nikolái Zvérev que era al mismo tiempo profesor de Serguéi Rajmáninov. Estudió luego en el Conservatorio de Moscú con Antón Arenski, Serguéi Tanéyev, y Vasili Safónov. Se convirtió en un pianista notable a pesar de sus pequeñas manos que cubrían poco más de una octava (en alguna ocasión incluso se lastimó al practicar piezas que requerían mayor alcance). Scriabin se interesó sucesivamente en la teoría del *Übermensch* de Nietzsche y en la teosofía, y ambas teorías influyeron en su música y su pensamiento musical. Entre 1909 y 1910 vivió en Bruselas, donde se interesó por el movimiento teosofista de Delville y profundizó en las lecturas de Helena Blavatsky (*Samson* 1977). Dane Rudhyar, teosofista y compositor, escribió que Scriabin fue "el gran pionero de la nueva música del renacimiento de la civilización occidental, el padre de la música del futuro" (traducido del inglés, Rudhyar 1926b, 899) y un antídoto para "los reaccionarios latinos y su apóstol, Stravinski" y la música "ordenada por la regla" del "grupo de Schoenberg" (*Ibid.*, 900-901).

Antes de su muerte, planificó un trabajo multimedia que se presentaría en el Himalaya, sobre el Armagedón, "una grandiosa síntesis religiosa de todas las artes que anunciaría el nacimiento de un nuevo mundo". La otra, titulada *Misterio*, quedó inacabada. Sus obras son un reto extremadamente complejo, en su propuesta y probablemente en su escucha. Primero hay que resolverlas *técnicamente* (*la Sonata n.º 4 termina con un prestissimo volando de dificultad legendaria*); segundo, estilísticamente porque las primeras



recuerdan a Chopin y las últimas son modernísimas para su tiempo. Finalmente hay que sumergirse en sus ocultos contenidos que van de la confidencia romántica de las sonatas juveniles al esoterismo misterioso: la N° 9 se llama Misa Negra o Sonata De La Oscuridad, la N° 7 Misa Blanca o Sonata De La Luz, la N° 5 trae un epígrafe del poema del Éxtasis y la N° 6 según el mismo Scriabin "Tiene facetas demoníacas, y fue inspirada por el demonio".

Scriabin poseía sinestesia, la habilidad de percibir mediante un sentido estímulos normalmente perceptibles mediante otro sentido. En el caso de Scriabin, él se jactaba de poder oír colores. Scriabin se vio fuertemente influido por la habilidad sinestésica en su obra musical. Su principal virtud fue asociar cada tonalidad con un color determinado, creando así un modelo. Su sistema de colores, a diferencia de la mayoría de las experiencias sinestésicas, se ordena según el círculo de quintas; basado en el sistema que Isaac Newton describe en su libro *Opticks*. Nótese que Scriabin, según sus estudios teóricos, no reconocía diferencias entre una tonalidad mayor y otra menor con el mismo nombre, (*por ejemplo: Do Mayor y Do Menor*). Muchos de los trabajos de Scriabin en esta materia están influidas por doctrinas teosóficas.

Mientras Scriabin escribió solo un pequeño número de obras orquestales, éstas están entre sus más conocidas y frecuentemente interpretadas. Estas incluyen 3 sinfonías, un concierto para piano (1896), *El Poema del Éxtasis* en (1908) y *Prometheus: El Poema del Fuego*, en la cual incluye una parte para "clavier à lumières", que era un órgano colorido diseñado específicamente para la sinfonía. Era tocado como un piano, pero proyectaba luces de colores en una pantalla del teatro donde se presentaba en vez de notas. Su estreno no incluyó

este instrumento y no fue hasta 1915 en Nueva York cuando Scriabin pudo realizar su obra como la imaginaba.

En su autobiografía *Recolecciones*, Serguéi Rajmáninov grabó una conversación que él había tenido con Scriabin y Rimski-Kórsakov (*quien también poseía la condición*) acerca de la habilidad sinestésica de Scriabin. Rajmáninov se sorprendió al darse cuenta de que la asociación entre notas y colores era la misma en ambos, aunque escéptico, luego logró darse cuenta de que Scriabin asociaba un Mi bemol con púrpura, mientras que Rimski-Kórsakov con azul. Sin embargo Rimski-Kórsakov protestó que un pasaje de la ópera de Rajmáninov *El miserable caballero* sustentaba su asociación; la escena en la que el viejo barón abre un baúl con un tesoro lleno de oro y joyas brillando estaba escrita en Re; es decir en amarillo oro. Scriabin escribió a Rajmáninov diciéndole que "*su intuición ha seguido inconscientemente las leyes que su razón ha negado*".

**SCHILLER**, Friedrich von. (1759-1805) poeta, dramaturgo, filósofo e historiador alemán, que está considerado como el dramaturgo más grande de la historia del teatro alemán. Apoyado en su *Historia de la insurrección de los Países Bajos* (1788) y con la recomendación del poeta Johann Wolfgang von Goethe, fue nombrado profesor de Historia de la Universidad de Jena en 1790. Gracias Goethe, Schiller abandonó los escritos filosóficos y volvió a escribir poesía y teatro. En 1799, terminó su obra maestra, *Wallenstein*, una trilogía en verso que incluye un prólogo narrativo, *El campamento de Wallenstein* (1798), y dos extensos dramas, *Los Piccolomini* (1799) y *La muerte de Wallenstein* (1800). Basada en acontecimientos de la guerra de los Treinta Años, la obra

completa es uno de los dramas históricos más grandes de la literatura universal.

Sus obras históricas incluyen la *Historia de la guerra de los Treinta Años* (1791-1793). Entre sus obras filosóficas están las *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1795) y *De la poesía ingenua y sentimental* (1795-1796). Sus obras poéticas incluyen el poema filosófico *El ideal y la vida* (1796); el famoso *La canción de la campana* (1800), y la *Oda a la alegría*, texto del movimiento coral de la *Sinfonía nº 9 en re menor, opus 125*, del compositor Ludwig van Beethoven.

**SHAFTESBURY**, Anthony Ashley Cooper, 3ª conde de. (1671-1713), político, filósofo y escritor inglés. perteneciente a la escuela neoplatónica de Cambridge. Shaftesbury fue uno de los mayores representantes de la Ilustración en su país. Autor de *Ensayo sobre el mérito y la virtud* (1699) y *Características de hombres, costumbres, opiniones y tiempos* (1711), como filósofo Shaftesbury confía en la naturaleza humana y desarrolla la idea de una religión natural. Su ética se basa en el sentimiento, que para él es una vivencia interior que conduce al individuo hacia el bien, tanto propio como del género humano, y que, por simpatía respecto al orden universal y al fin natural de las cosas, permite el amor a la virtud y genera la armonía en sociedad. Para Shaftesbury el hombre tiene un «sentido moral», una facultad innata para dilucidar en sus semejantes su personalidad y proceder, la calificación moral de sus acciones.

Influido por ideas griegas y del Renacimiento, su ética está impregnada de esteticismo: Shaftesbury identificaba ética y estética, afirmando que bueno y bello son un mismo concepto. En *Características de hombres, costumbres,*

*opiniones y tiempos* definió la apreciación de la belleza como un sentido innato al ser humano, que le produce placer en su relación con el mundo. La belleza es el primer paso del amor –*como en Ficino*–, en un proceso gradual, teleológico, que va de la belleza material a la espiritual. Shaftesbury manifestó que la sensibilidad es estimulada por la imaginación, hablando de «entusiasmo», que es un estado exaltado que eleva el espíritu, propio de los genios. Planteó un tipo de gusto basado en esta sensibilidad entusiasta, que es innata, natural, aunque se puede educar. Para Shaftesbury el gusto es una «aristocracia del sentido», una discriminación de las sensaciones. Identificó el gusto con la conciencia moral, para mejorar el espíritu humano, lo que conduce igualmente al bienestar social, ya que produce una concordancia entre los sentidos y la razón. En arte, lo importante es el equilibrio, el conjunto unitario –siguiendo el concepto de *concinnitas* de Alberti–, relacionando arte y naturaleza, productos ambos de la armonía del universo. La obra de Shaftesbury influyó mucho en Gran Bretaña, en la Francia ilustrada –especialmente Diderot– y en el clasicismo alemán, de Herder a Goethe.

**SNYDERS o SNIJDERS**, Frans. (1579-1657), pintor flamenco de animales y naturalezas muertas (*bodegones*). Estudiante de Pieter Brueghel el Joven en 1592/1593, y posteriormente recibió formación de Hendrick van Balen, el primer maestro de Antoon van Dyck. Fue amigo de Van Dyck quien pintó a Snyders y su esposa más de una vez (*Colección Frick, Kassel etc*).

Entró en la cofradía de pintores de Amberes en 1602. Visitó Italia en 1608-9, pasando por Roma, y trabajando para el Cardenal Borromeo en Milán. Snyders inicialmente se dedicó a pintar flores, fruta y temas de bodegones, pero más

tarde se volvió hacia la pintura de animales, y ejecutó con gran habilidad y espíritu escenas de caza y combates de animales salvajes. Fue uno de los primeros grandes especialistas *animaliers*. Se considera que él creó dos nuevos tipos de pintura: la naturaleza muerta de caza y las «*despensas*». Su composición es rica y variada, su dibujo correcto y vigoroso, su toque marcado y bastante expresivo de las diferentes texturas de pieles. Su excelencia en este tipo de pintura suscitó la admiración de Rubens, quien frecuentemente le utilizó para pintar animales, fruta y bodegones en sus propios cuadros, y ayudó a Jacob Jordaens, Thomas Willeboirts Bosschaert y otros artistas de manera similar. Fue nombrado pintor principal del archiduque Alberto, gobernador de los Países Bajos españoles, para quien hizo algunas de sus mejores obras. Una de ellas, una *Caza del ciervo* fue regalada al rey Felipe III de España, quien junto con su sucesor, Felipe IV, encargaron al artista que pintase varios temas de caza, que aún se conservan en España. También trabajó para el archiduque Leopoldo Guillermo de Habsburgo, cuando se convirtió en gobernador.

**STUMPF**, Carl. (1848-1936) filósofo y psicólogo alemán. Estudió con Rudolph Hermann Lotze. Con éste, redactó su disertación doctoral en la universidad de Göttingen (1868). Fue uno de los primeros discípulos de Franz Brentano, siendo, por su parte, maestro de Husserl y Aron Gurwitsch. Stumpf fundó la Escuela de Berlín en la cual destacaron algunos de los principales exponentes de la *Gestalttheorie* o teoría de la Gestalt: Max Wertheimer, Kurt Koffka y Wolfgang Köhler. También fue amigo de William James, con el que mantuvo una copiosa correspondencia. Carl Stumpf es famoso en filosofía por haber acuñado el concepto de estado de cosas (*Sacheverhalt*) que fue

retomado y difundido por Husserl. Sucesivamente empeñó su interés en la metodología empírica (V.empirismo) lo cual le hizo uno de los pioneros en la psicología experimental. Fue docente en las universidades de Gotinga, Praga, Halle, Múnich y Berlín.

**TÀPIES**, Antoni. (1923-2012), pintor y escultor español, uno de los líderes del informalismo español. En sus obras se repiten una serie de signos e imágenes que pertenecen al universo simbólico e interior del artista, con claras alusiones al universo, la vida, la muerte o la sexualidad. Tàpies ha sido considerado precursor del *arte povera*. En 1958 recibió el Premio Carnegie, en 1967 el de la Bienal del Grabado de Liubliana y en 2003 el Premio Velázquez de las Artes Plásticas que otorga el Ministerio de Cultura español. Son también numerosos los estudios teóricos realizados por especialistas sobre su obra. Además, ha realizado cerámicas, tapices y esculturas, entre las que cabe destacar su mosaico de la plaza de Sant Boi de Llobregat (*Barcelona*), sus esculturas públicas *Homenaje a Picasso* y *Núbol i cadira* (*Nube y silla*).

**VERROCCHIO**, Andrea del. (1435-1488), escultor y pintor florentino cuyo verdadero nombre era Andrea di Michele di Francesco di Cioni. Es, junto con Donatello, uno de los principales escultores italianos del primer renacimiento. Trabajó como orfebre en el taller de Giuliano Verrocchio, de quien tomó el sobrenombre; también como escultor con Donatello, y como pintor con Alesso Baldovinetti. Más tarde dirigió una gran academia en Florencia que llegó a convertirse en el principal centro de arte de la ciudad. Entre sus alumnos estuvieron Leonardo da Vinci, Sandro Botticelli, Lorenzo di Credi y Perugino.

El monumento ecuestre de bronce que hizo Verrocchio para el condotiero veneciano Bartolomeo Colleoni, ubicado en el Campo dei Santi Giovanni e Paolo en Venecia, destaca por su impresión de nobleza y poder y por la consumada destreza con la que resuelve los problemas técnicos y anatómicos. Verrocchio sólo pudo hacer el modelo en arcilla (barro) de esta estatua, terminada tras su muerte por el escultor veneciano Alessandro Leopardi. Otras esculturas en bronce de sumo interés fueron el *David* (1470-1472, Museo Nacional del Barguello, Florencia) y *Amorcillo con un delfín* (c. 1476, para la fuente del patio del Palacio Vecchio, Florencia).

Muchos de los cuadros atribuidos a Verrocchio fueron ejecutados, con toda probabilidad, por sus discípulos, a partir de los diseños que hiciera el maestro. Las pocas pinturas en las que puede identificarse su estilo se distinguen por un dibujo y un modelado sobrios, firmes y un colorido esmaltado. Sus paisajes lo sitúan como pionero en el tratamiento de la perspectiva atmosférica. Entre sus principales cuadros están *Bautismo de Cristo* (1470, Galería de los Uffizi, Florencia) y numerosas versiones de la *Virgen con el niño* (National Gallery of Art de Washington y Museo Metropolitano de Arte de Nueva York). Recientes estudios e investigaciones en torno al *Bautismo de Cristo* han confirmado que uno de los ángeles y parte del fondo del cuadro fueron obra de Leonardo da Vinci.

**ZURBARÁN**, Francisco de. (1598-1664) pintor español conocido por sus cuadros religiosos y escenas de la vida monástica en la época del barroco y la Contrarreforma. Entró como aprendiz en el taller sevillano de Pedro Díaz Villanueva, pintor de imágenes piadosas, Las obras de Caravaggio, José de



Ribera y Diego Velázquez ejercieron una clara influencia en Zurbarán. Al final de su carrera artística también le influyó el estilo más tierno y vaporoso de Murillo. Su primera obra conocida, es la *Inmaculada Concepción* (1616, *Colección Valdés, Bilbao*). Obra de juventud es también un *Cristo crucificado* (1626-1630, *Museo de Bellas Artes de Sevilla*), tema que repetirá en numerosas ocasiones a lo largo de su carrera. Aunque Zurbarán pinta historias e imágenes religiosas aisladas, sus obras principales son retablos y series de lienzos para conventos. Para el Colegio Franciscano de Sevilla llevó a cabo el ciclo de *Historias de san Buenaventura* (1629, repartido en diversos museos) y para los mercedarios de Sevilla las dos *Visiones de san Pedro* (1629, ambas en el *Museo del Prado*). Obra de primera magnitud es *La apoteosis de santo Tomás de Aquino* (1631, *Museo de Bellas Artes de Sevilla*), pintada originariamente para el colegio mayor de Santo Tomás en Sevilla. Entre 1630 y 1635 llevó a cabo las pinturas para Nuestra Señora de las Cuevas, en Triana, de las que destaca *San Hugo en el refectorio de los cartujos*. En los años finales de la década de 1630, realizó el ciclo de pinturas del monasterio de Guadalupe (1638-1645), únicas piezas que se conservan en el lugar de origen, en el que retrata en diversos lienzos la vida de san Jerónimo y las principales figuras de su orden monástica, como *Fray Gonzalo de Illescas*, y la serie para la cartuja de Jerez (1633-1639), cuyas historias evangélicas del retablo se encuentran en el Museo de Grenoble, pero en las que los más valiosos son los cuadros de santos cartujos en oración, como el *Beato Juan de Houghton* del Museo de Cádiz. Junto a estos encargos realizó obras más mundanas, por la riqueza de sus vestiduras, en las que representa a santos. *Santa Casilda* (en el *Museo del Prado*) y *Santa Margarita* (*National Gallery de Londres*) son las

obras más destacadas en esta línea. Otros temas de la obra de Zurbarán, aparte los meramente religiosos, son los retratos (*Conde de Torrelaguna*, en el Museo de Berlín), los cuadros históricos (*Socorro de Cádiz*, Museo del Prado) y sobre todo los bodegones. Destacan los bodegones del Museo de Cleveland y del Museo del Prado (*Bodegón*).

## BIBLIOGRAFÍA

*“Existe el noble arte de hacer cosas; y existe también el noble arte de no hacer nada<sup>1</sup>”.*

### FUENTES GENERALES

- **ACHA**, Juan. Introducción a la Creatividad. Ed Trillas S.A. de C.V. México, 1992.
- **ARGULLOL**, Rafael. La Atracción del Abismo. Ed. Destino. Barcelona, 2000.
- **BENJAMÍN**, Walter. Discursos Interrumpidos I, Filosofía del Arte y la Historia. Ed Taurus. Madrid, 1989.
- **CALDERON**, W. y otros. Historia socioeconómica de Codazzi. Editorial Mejores. Barranquilla, 1996.
- **CLAIR**, Jean. La Responsabilidad del Artista. Ed, Balsa de Medusa, 2ª edición. Madrid, 2000.
- **COCHET**, Gustavo. El Grabado, Editorial Alianza. Madrid, 1970.
- **CRIVALLI**, Ricardo. Notas sobre papel a mano. Taller de Grabart. Buenos Aires. 1994.
- **DAZA TORRES**, Hermes. El Cesar. El Senado de la Republica. editorial OP Graficas. Bogotá, 1991.
- **DE LA LANDE**, Mr. Arte de hacer papel. Real Academia de las Ciencias de París. Ediciones Clan. Madrid, 1984.
- **DE MICHELI**, Mario. Las Vanguardias Artísticas del Siglo XX. Ed. Alianza: Madrid, 1988.
- **DE POI**, Marco. Escultura. Ed. De Vecchio. Barcelona, 1997.

---

<sup>1</sup> La oración de la rana. Anthony de Melo. Pág. 170.

- **DICCIONARIO IDEOLÓGICO DE LA LENGUA ESPAÑOLA.** Real Academia de la Lengua. Ed. Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1997.
- **DURAN ARIAS,** Enrique. Rio de Oro: Historia y leyendas. Editorial Joaquín Paredes. Bogotá, 1982.
- **ENCICLOPEDIA DE LA MITOLOGÍA.** Ed. Afrodisio Aguado S.A. Editores – Libreros. Madrid, 1967.
- **ENCICLOPEDIA UNIVERSAL ILUSTRADA.** Ed. Hijos de Espasa. Barcelona, 1999.
- **GABLIK,** Susi. *¿H Muerto el Arte Moderno?*. Ed. Herman Blume. Madrid, 1987.
- **GARCIA MARQUEZ;** Gabriel. Cien Años de Soledad. Obras Maestras de la Literatura Contemporánea. Editores R.B.A. S.A. Barcelona, 1994.
- **GIL AREVALO,** Jaime. Técnica de Fundición en Cera Pérdida. Universidad de Sevilla. Sevilla, 1986.
- **GRAN VOX.** Diccionario de Arte. Bibliograf, S.A. Barcelona, 1999.
- **GADAMER,** Hans-Georg. Arte y Verdad de la Palabra. Ed. Paidós. I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, 1998.
- **HUMBERT,** Regina. Informe: Inclusión Europe. Arte y Creatividad de las Personas con Discapacidad Intelectual. Financiado por la Comisión europea. Bruselas, 2002
- **INSTITUTO GEOGRAFICO AGUSTIN CODAZZI.** Monografía del Departamento del Cesar. Bogotá, 1992.
- **LUCIE-SMITH,** Edward. Diccionario de términos Artísticos. Ed. Destino, S.A. Barcelona, 1997.

- **KUDIR**, Omar, **PALAO PONS**, Pedro. Cuentos Sufis, La filosofía de lo simple. Colección Sabiduría ancestral. Ediciones Karma. 7. Madrid, 2008.
- **MADERUELO**, Javier. El Espacio Raptado. Interferencias entre Arquitectura y Escultura. Biblioteca Mondadoni. Madrid, 1990.
- **MADERUELO**, Javier. La Pérdida de Pedestal. Ed. Círculo de Bellas Artes. Madrid, 1994.
- **MARCHAN FIZ**, Simón. Del arte Objetual al Arte de Objetos. Epilogo sobre la sensibilidad postmoderna. Ed Akal, S.A. Madrid, 1998.
- **OÑATE**, Rafael. Cesar, 25 años. Editorial Guadalupe. Bogotá, 1992.
- **ORTEGA Y GASSET**, José. La Deshumanización del Arte y Otros Ensayos. Ed. Espasa-Calpe. Madrid, 1987.
- **PANOKSKY**, Erwin. El significado en las artes visuales. Editorial Alianza. Madrid, 1985.
- **PAREDES CRUZ**, Joaquín. Departamento del Cesar. Editorial Cima. Bogotá, 1975.
- **PLOWMWN**, John. Enciclopedia de Técnicas Escultóricas. Ed. Acanto, S.A. Barcelona, 1995.
- **REED**, Herbert, Imagen e Idea, Fondo Cultural de Economía. México, 1998.
- **RICHS**, David. El fenómeno de la violencia. Editorial Pirámide. Madrid, 1988.
- **ROWELL**, **Lewis**. Introducción a la Filosofía de la Música: Antecedentes Históricos y Problemas Estéticos (*Resumen*). Gedisa Editorial. Barcelona, 1999.

- **ROZO**, Abraham. Fundición Artística en Bronce. Ed. Universidad de Caldas. Manizales, 11997.
- **RUBIANO**, Germán. La Escultura en América Latina. Ed. Universidad Nacional de Colombia. Santafé de Bogotá, 1986.
- **RUDEL**, Jean. Técnica de la Escultura. Breviarios, Fondo de Cultura Económica. México, 1986.
- **SAX**, Irving. LEWIS, Richard. Diccionario de Química. Ed. Omega, S.A. Barcelona, 1993.
- **SONTAG**, Susan. Contra la Interpretación y otros Ensayos. Ed. Seix Barral. Barcelona, 1984.

#### FUENTES PRINCIPALES

- **ARGULLOL**, Rafael. Aventura, Una Filosofía Nómada. Ed. Plaza&Janes, S.A. Barcelona, 2000.
- **ARGULLOL**, Rafael. El fin del mundo como obra arte. Ed. Destino. Colección Ancora y Delfín, volumen 905. Barcelona, 2000.
- **ARGULLOL**, Rafael. Tres Miradas Sobre el Arte. Ed. Destino. Colección Imago Mundi, volumen 2. Barcelona, 2002.
- **CORREDOR MARTINEZ**, Juan. Técnicas de la Fundición Artística. Universidad de Granada. Granada, 1997
- **DIDI-HUBERMAN**, Georges. Lo Que Vemos, Lo Que Nos Mira. Ed. Manatíal. Buenos Aires, 1992.
- **EISNER**. Elliot W. El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Paidós Arte y Educación. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, 2004.

- **FERNANDEZ**, Aurora. La Distancia y la Huella. Ed. Diputación provincial de Cuenca. Cuenca, 2000.
- **HERNANDEZ MEZA**, Mauro. Plantas colombianas. Biblioteca Banco de la Republica, Santafé de Bogotá, 1992.
- **HISCOX**, G. D. – **HOPKINS**, A. A. El Recetario Industrial. Ediciones Gustavo Gili, SL. Barcelona, 2007.
- **KANT**, Immanuel. Critica del Juicio. Ed. Espasa, Colección Austral. Madrid, 1997.
- **LARRAÑAGA**, Josu. Instalaciones (*Col. Arte Ho*). Ed Nerea. Hondarribia (Guizpúzcoa), 2001.
- **MARCHAN FIZ**, Simón. LA historia del Cubo. Ed Rekalde, S.L. Bilbao, 1994.
- **MOZO MORRRON**, Teobaldo. Nombres vulgares y científicos de algunos árboles de Colombia. Ed. Incora. Santafé de Bogota, 1965.
- **NOVO DE MIGUEL**, Luciano. El Yeso en la Construcción. Ed. CEAC. Barcelona, 1970.
- **PLATÓN**. La República o El Estado. Ed. Espasa. Colección Austral. Madrid, 2002.
- **PLATÓN**. El Banquete. Ed. Folio. Navarra, 1999.
- **SCHILLER**, Friedrich. Kallias. Cartas Sobre Educación Estética del Hombre. Ed. Anthropos. Barcelona, 1999.
- **SORRECHE CRUZ**, Antonio. Nuevas Técnicas y Nuevos Materiales en la Fundición Escultórica Actual. Granada, 1998.

## FUENTES SECUNDARIAS

- **ARNHEIM**, Rudolf. El Quiebre y la Estructura. Veinte ensayos. Ed Andrés Bello. Barcelona, 2000.



- **BOZAL**, Valeriano. Historia del Arte, El siglo de los caricaturistas. Historia Viva S.L. Madrid, 2000.
- **BEIGBEDER**, Oliver. La Simbología. Ed Aikos-tau. Barcelona, 1971.
- **BERGER**, John. Modos de Ver. Ed. Gustavo Gili. Madrid, 2000.
- **ECO**, Humberto. Obra Abierta. Ed. Ariel. Barcelona, 1990. (1ª Ed. 1962).
- **FRENCATEL**, Pierre. Sociología del Arte. Ed. Alianza, 4ª edición. Madrid, 1998.
- **LUCCHESI**, Bruno. MALMSTROM, Margit. Terracota- Técnica de la Escultura en Arcilla. Ed. CEAC, S.A. Barcelona, 2000.
- **MAQUET**, Jacques. La Experiencia Estética. Ed. Celeste. Madrid, 1999.
- **MURDOCH**, Iris. El fuego y el Sol. Porque platón desterró a los artistas. Breviarios, Fondo Cultural de Economía. México, 1982.
- **NARANJO**, Claudio. Cantos del Despertar, Mito del héroe en los grandes mitos de occidente. Ed. La Llave. Vitoria, 2002.
- **REED**, Herbert. Educación por el Arte. Ed Paidós. Barcelona, 1995.
- **TATARKIEWICZ**, Wladyslaw. Historia de seis Ideas. Ed. Tecnos, 6ª edición. Madrid, 2001.
- **THIEBAUT**, Carlos. De la Tolerancia. Ed. Balsa de Medusa. Madrid, 1999.
- **WESISBERG**, Robert. Creatividad, el genio y otros mitos. Ed Labor. Barcelona, 1987.

## FUENTES WEBSITE

- [www.eltiempo.com/entretenimiento/arte/ARTICULO-WEB\\_NEW\\_NOTAINTERIOR-13065965.html](http://www.eltiempo.com/entretenimiento/arte/ARTICULO-WEB_NEW_NOTAINTERIOR-13065965.html), 16 septiembre de 2013.

- [www.Sonnymond.blogspot.com.es/2012/01/ernesto-neto.html](http://www.Sonnymond.blogspot.com.es/2012/01/ernesto-neto.html)
- [www.dobleclik.com/Ernesto-neto/](http://www.dobleclik.com/Ernesto-neto/)
- [www.diocesisdecanarias.es/preguntasrespuestas/colores-en-la-liturgia-su-significado.html](http://www.diocesisdecanarias.es/preguntasrespuestas/colores-en-la-liturgia-su-significado.html)

## ÍNDICE DE CONCEPTOS

actividad .....	36	deseo .....	54, 78, 79, 80, 101, 218
alma .....	35, 184	deseos .....	12, 37
animismo .....	34, 184, 185	<i>desvelar</i> .....	179
añoranza .....	99	diversión .....	180
apropiación .....	98	educar .....	147
arte 9, 30, 33, 35, 36, 37, 52, 55, 59, 80, 81, 89, 93, 94, 99, 185, 186, 210, 216, 217, 218, 423, 437, 438, 439, 444, 448,		elemento 56, 75, 172, 210, 214, 215, 216, 218, 453, 622	
ausencia .....	99	epopeyas .....	100
belleza .....	95	esencia .....	33, 56, 212, 615
<i>camino</i> 1, 13, 21, 37, 38, 100, 178, 186, 217		<i>espíritu</i> 79, 83, 85, 86, 100, 179, 185	
caverna .....	83, 185, 186	<i>estadio</i> .....	185
códigos .....	35, 36, 37, 180	estado 37, 74, 78, 80, 101, 173, 179, 437, 473, 474, 476	
comunicación 9, 10, 30, 33, 35, 37, 68, 80, 81, 88, 175, 209, 218, 438, 439		<i>estética</i> .....	54, 81, 90, 212, 217
creación 9, 30, 36, 37, 79, 80, 172, 210		evolución .....	37, 147, 211, 621
crear .....	81, 85, 210	experiencia 35, 76, 90, 150, 179, 184	
cubo 172, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 439		facultad .....	449
culto .....	34, 100, 185	forma 10, 30, 33, 34, 37, 68, 74, 77, 78, 87, 90, 94, 100, 150, 174, 178, 179, 180, 186, 208, 210, 213, 215, 216, 217, 218, 437, 438, 440, 446, 449, 451, 452, 453, 455, 461, 463, 464, 466, 467, 469, 471, 478, 492.	

fuego .....	186, 217	juego	12, 37, 52, 54, 55, 74, 77, 78,
fuerza .....	74		81, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 94,
gesto .....	33, 78		95, 178, 179, 180, 181, 210, 218
goce .....	78	lenguaje	34, 35, 81, 86, 87, 98, 217,
<i>héroe</i> .....	100		423, 439
<i>hombre</i>	1, 9, 12, 13, 21, 30, 33, 34,	leyes .....	35, 93
	35, 36, 37, 38, 54, 58, 75, 77, 78,	libertad .....	54, 81, 94, 95
	80, 81, 83, 87, 93, 94, 95, 100,	limite .....	77, 212
	101, 173, 175, 178, 179, 180, 181,	lúdico .....	56, 94
	185, 186, 210, 215, 216, 217, 472	marca.....	78, 172, 174, 179, 475
Huella .....	99, 150, 173	memoria	34, 36, 57, 74, 76, 78, 86,
idealización.....	185		99, 101, 147, 175, 179, 215
identificación.....	37, 81, 174	motivación.....	79
ilusión .....	180	naturaleza	10, 30, 34, 68, 80, 81, 93,
imagen ...	34, 76, 173, 186, 619, 621		142, 150, 172, 178, 180, 210, 216,
imágenes.....	99, 186, 214, 619		217, 437, 438, 449, 452, 453, 458,
imaginación .....	55, 83, 85, 180		469
imitación .....	34, 35, 54, 446	necesidad	9, 12, 30, 37, 79, 80, 185,
impulso .....	54, 83, 85, 94		218
individualidad.....	83, 174	nombrar .....	85, 438
<i>instinto</i> .....	52, 77, 93, 94, 95	nostalgia .....	75, 77, 78
interioridad.....	12, 37	nostálgico.....	178
interlocutor.....	9, 30, 80, 81	objeto	33, 34, 52, 81, 85, 98, 99,
intuición .....	12, 37, 50, 98, 180		179, 180, 214, 216, 218, 438, 439,
<i>jovial</i> .....	180, 181		619, 622, 623

---

observador .....	88, 89, 216, 423	sacrificio .....	78
organización .....	34, 36, 37	sagrado .....	33, 81
palabra .....	76, 81, 85, 86, 218	satisfacer .....	52, 83, 218
percepción .....	216	sensibilidad .....	34, 147, 213
peregrinación .....	186	sensible .....	12, 37, 78, 83, 85, 93, 94, 186
placer .....	52	sentido .....	10, 13, 21, 30, 37, 38, 172, 186, 215, 216, 217, 423, 439, 465
presencia .....	9, 30, 98, 99, 142, 172, 217, 438, 439	sentir .....	77, 99, 142, 174, 178, 184
pretexto .....	12, 13, 38, 81	sentirse .....	99, 174, 218
rastros .....	172, 174, 185	separación .....	74, 75, 185, 459, 460, 466, 477
razón .....	74, 93, 185, 214	símbolo .....	74, 75, 619
realidad .....	35, 142, 150, 179, 180, 184, 187, 218, 619	subjetividad .....	81
recuerdo .....	74, 76, 77, 99, 101, 175, 185, 439	tacto .....	10, 29, 31, 142, 150, 172
reglas .....	74, 78, 81, 88, 89	tessera .....	74, 75
representación .....	33, 34, 68, 85, 437, 619, 621	unicidad .....	36
respuesta .....	89, 90, 179, 218	unidad .....	74, 75, 89, 212
rito .....	34, 35, 37	verdad .....	12, 13, 37, 38, 85, 99, 179, 180, 186
rostro .....	9, 30, 172, 185, 208, 215	vínculo .....	34, 36, 217